50 БРОЙ 12, ДЕКЕМВРИ 2004, цена 4 лв.

кино: The Bourne Supremacy

PC CLUB

www.pccgames.com

ДЕМО ИГРИ - ЦЕЛИ ИГРИ - ПРОГРАМИ - MODs - ВИДЕО - БОНУСИ

2 ДИСКА

ДЕМА
Sonic Heroes
Prince of Persia 2
NFS Underground 2

СОФТУЕР
3D Mark 2005

игри на броя

Knights of Honor

Българската игра, която нареждаме първа сред хитовете в броя не само от патриотизъм, а и за реални заслуги

Evil Genius

в аванс
- Survivor
- Imperial Glory
- Hitman: Blood Money

тестове
- Port Royale 2
- RollerCoaster Tycoon 3
- Tony Hawk's Underground 2
- Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude







Men of Valor

FIFA 2005

в броя още
- Knight Rider 2
- Immortal Cities
- NBA Live 2005
- Elder Scrolls IV
- TC Manager 2005


ISSN 1311982-6
9 771311 982002

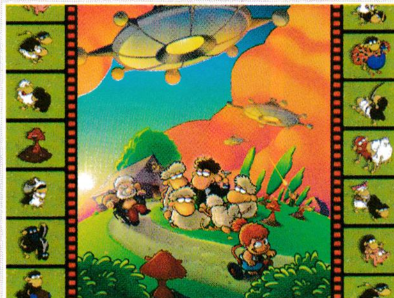
Knights of Honor



Bulgaria will conquer the World!

стр. 24

Sven 004



Бомволен, Свен Бомволен

стр. 23

RollerCoaster Tycoon



Симовете отиват на лунапарк

стр. 12

News Club

Game Club

Fan Club

Multimedia Club



PC CLUB ONLINE ■ www.pccgames.com ■ E-MAIL: pisma@pccgames.com ■ IRC: UniBG #pcclub

Главен редактор - Никола Дърпатов
Зам. главен редактор - Боян Спасов
Отговорен секретар - Иван Георгиев

Редактори: Соня Илиева, Ангел Тодоров, Георги Даскалов, Иван Цирков, Апостол Апостолов

Предпечат: Кр. Харизанов
CD интерфейс: Иван Иванов
Webmaster: Кирил Георгиев

Контакти: тел. 9262325 Продажби: Жак Прес ООД, Реклама: Диана Нинова, тел. 0887833476

Издава Никола Дърпатов

PC CLUB EXPRESS

Cold Fear – нов хорър от Ubisoft



Ubisoft обяви разработката на играта Cold Fear, мразовит хорър екшън-адвенчър за PC и конзоли. Действието се върти около бреговия пазач Том Хансен, който е изпратен на борда на запустял руски китоловен кораб, захвърлен някъде из Беринговото море... само за да открие, че не е сам. Играта се разработва от Darkworks и ще излезе през март следващата година.

Vatan – срещу бунтовниците от 23-ти век

Фирмата Fy Software разпространи новината, че работи над нов футуристичен шутър от първо лице под името Vatan. Действието се развива в далечния 23-ти век, когато човечеството се е разпространяло из половината галактика и мощни корпорации водят войни помежду си. Главният герой, чиято съдба е да достигне до края на играта през купчини трупове, е войник от републиката, борещ се срещу лошите бунтовници, борещи се за независимост. Нищо не се знае за играта, освен че ще използва физическия модел Newton, който предлага реалистично моделиране на скелетна система и разрушими повърхности, и ще включва ролеви елементи. Играта се готви за втората четвърт на 2005 година.

3DRealms готвят нова игра

Скот Милър от 3DRealms пусна през изминалия месец новината, че екипът му, който иначе неуморно продължава разработката на легендарната със своето забавяне Duke Nukem Forever, вече готви и нова, неоповестена игра. За нея не се знае абсолютно нищо към днешна дата, но можем само да се надяваме на едно – че тя не е продължението на Duke Nukem Forever!

BloodRayne 2 ще се забави за PC



Наистина, една изключително неприятна новина за всички фенове, които с нетърпение очакват завръщането на червенокосата полувампирка върху екраните на своите монитори. Стана ясно, че PC версията на BloodRayne 2 няма да се появи паралелно с PS2 и Xbox изданията, които между другото са вече факт. Причината за това неочаквано отлагане все още не е оповестена. На официалния сайт на Majesco Games се мъдри само едно кратко изречение, което гласи следното: "BloodRayne 2 PC ships early 2005". Това е.

НОВИНА НА БРОЯ

Grand Theft Software

През изминалия месец кражбите на компютърни игри и последващото им незаконно разпространение достигна нови висини. Неизвестни крадци успяха да "освободят" конзолната версия на дългоочаквания Xbox хит Halo 2 от създателите Bungie и Microsoft. Версията, която се появи още на същия ден в bitTorrent мрежите, се оказа европейска PAL-версия с англоезични надписи и френски говор. Microsoft реагира бързо, като изпрати заплахи срещу сайтове, разпространяващи връзки към откраднатата игра, и дори предупреди рецензенти от Интернет гейм сайтове да не използват крадения продукт, за да пишат предварителни рецензии за играта.

Броени дни по-късно разработчикът Rockstar бе принуден да наблюдава как хиляди фенове на техните игри свалят напълно безплатно PS2 версията на GRA: San Andreas седмица преди нейната премиера. Неизвестен крадец не само разпространи DVD копие преди официалната ѝ премиера, но и пълното ръководство и илюстрация на кутията.

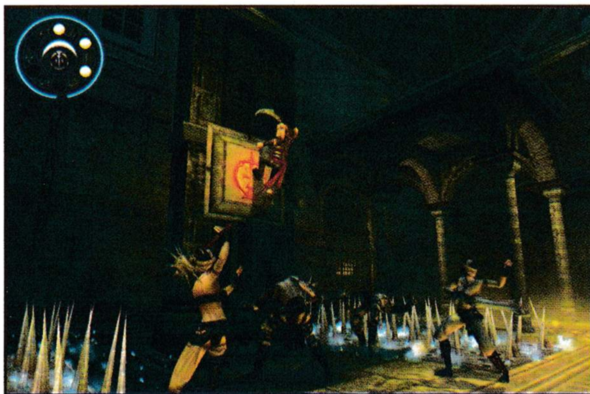


Vampire: Bloodlines – без мулти, но през ноември!



В ексклузивно представяне, посветено на очакваната ролева игра по Света на мрака Vampire: Bloodlines, списанието PC Games изтъкна факта, че ролевата игра на Troika Games няма да има мултиплеър поддръжка, както бе оповестено преди. Ще трябва да разчитаме изцяло на соловото приключение. Добра новина обаче е, че играта не би трябвало да се забави по пътя към магазините – според запознати източници играта ще бъде завършена за 26 ноември. От Activision, разпространителите на играта, няма официално изказване по въпроса.

Принцът от Персия ще трябва да почака



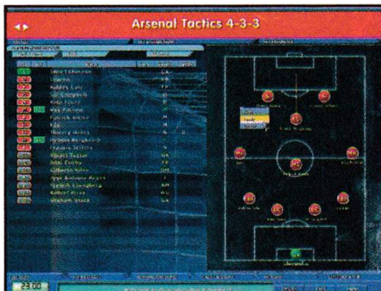
Популярният онлайн магазин за компютърни игри EBGames уведоми клиентите, закупили предварително PC играта Prince of Persia: Warrior Within, че авторите възнамеряват да забавят появата ѝ на пазара за 30 ноември. Причината за изместването на играта за края на месеца е, че през ноември се очакват да излязат куп хитови заглавия, сред които UbiSoft нямат конкуренция – Half-Life 2, Need for Speed Underground 2, Metal Gear Solid 3 и прочие.

Xenus под ново име и с нова дата



Спомняте ли си обещанието за екшън с ролеви елементи, разположени в свободните за изследване (и без нито един Loading... надпис!) джунгли на Латинска Америка, носещо названието Xenus? Играта се поизгуби от радара за близо година, но ето че авторите ѝ най-сетне са си намерили разпространител в лицето на Atari. Компанията е преименувала играта на Boiling Point: Road To Xenus и обещава да я издаде през пролетта на 2005 година. Така че стягайте куфарите...

Champion Manager 5 – през 2005-та



Едва ли футболните запалянковци ще останат доволни от факта, че Eidos възнамерява да забави Championship Manager 5 от обещаната дата през октомври до някъде в началото на следващата година. Причината за това забавяне не е ясна, но има нещо общо с обтегнатите отношения на Eidos с компанията, разработваща играта.

Atari разкрива планове... за кратко

На своя сайт Atari публикува за кратко (близо няколко часа по-късно информацията бе премахната) имената на предстоящите PC игри, които компанията планира да издаде до края на следващата година. Сред тях е продължението на хитовата стратегическа поредица Civilization, както и екшън-адвенчърите Chronos, Enemy In Sight и Rat Race. Освен заглавията на игрите не бе публикувана повече информация.

Лоши новини от Преди Христа

Lionhead Studios обяви прекратяването на разработката на стратегическата симулация BC, която трябваше да постави играча в ролята на водач на праисторическо племе, борещо се за оцеляване. Причината за това решение според Питър Мулиньо е изключителната трудност да вместят потенциала на играта и в конзолни дрешки. Авторите обаче не изключват възможността, колкото и малка да е тя, да възродят идеята, когато конзолите (или компютрите, да се надяваме) позволяват това.

Doom 3: Resurrection of Evil

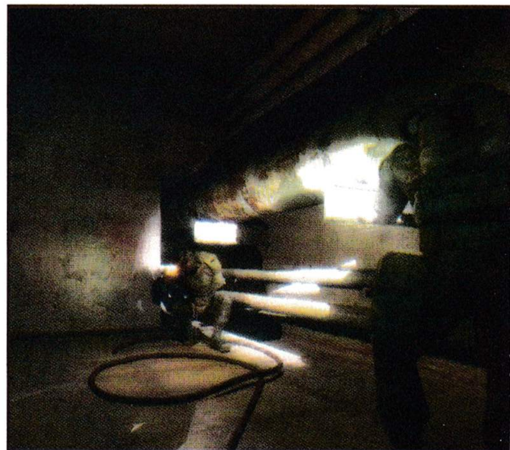
Компаниите id Software и Activision обявиха официално, че се работи по експанжън за DOOM 3 с работно заглавие Resurrection of Evil. Засега подробностите са оскъдни освен изричното съобщение за завръщането на едно от старите оръжия – двуцевката. Експанжънът няма да бъде отделен и ще изисква закупена оригинална игра.

Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude – Необрязан

За всички порноманиаци, които не останаха особено доволни от оскъдните голи части, демонстрирани в новата Leisure Suit Larry игра на Vivendi Universal, компанията е решила да предложи специални нецензурирана версия на играта под заглавието Larry: Magna Cum Laude – Uncut and Uncensored. Играта ще се продава основно през Интернет магазини в DVD формат и ще се отличава от оригиналното заглавие единствено по пикантните сцени, които ще се срещат на всяка крачка в играта.

Излизането на S.T.A.L.K.E.R. отново се забавя

THQ отново обявиха за забавяне на многообещаващия 3D-шутър S.T.A.L.K.E.R. Играта няма да е готова през първото тримесечие на следващата година, както за последно беше обявено, а вместо това ще трябва да почакаме до май 2005.



Късметлия

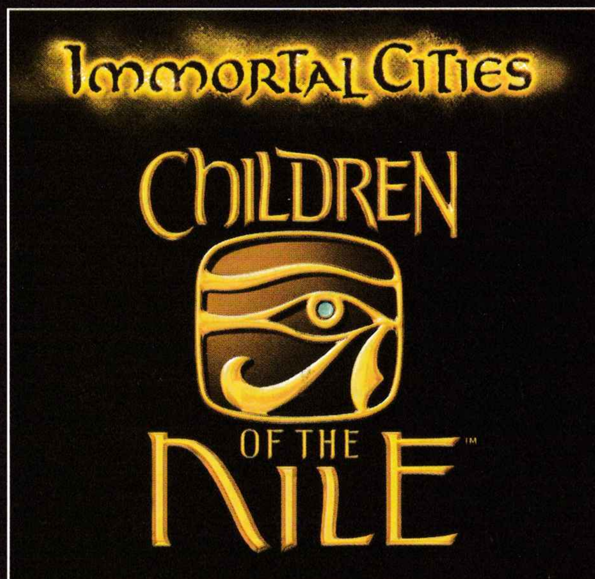
SEMPRON 2200+

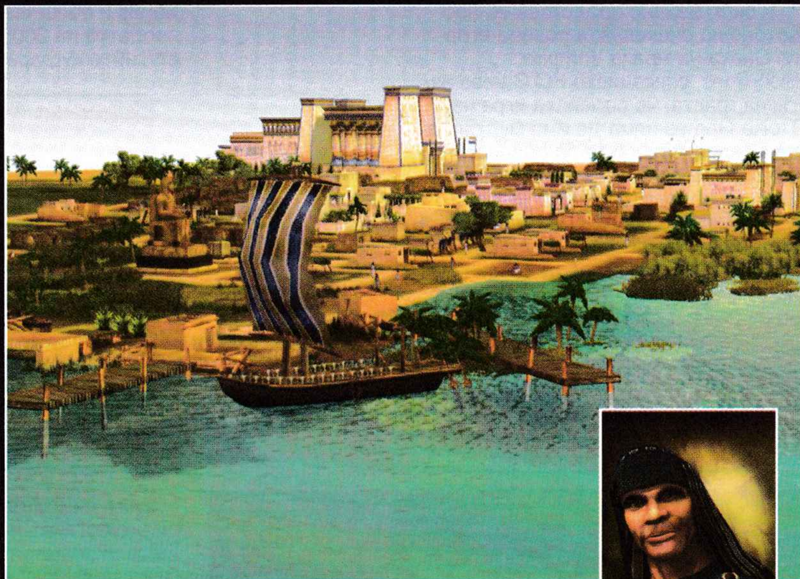
от играта на PC CLUB от миналия брой спечели

Евгений Саров

от Пловдив

Честито!







Дайте, за да ви се даде - или как се става фараон

■ Sega/Tilted Mill ■ www.immortalcities.com ■ City Building ■ TRD: Q1 2005

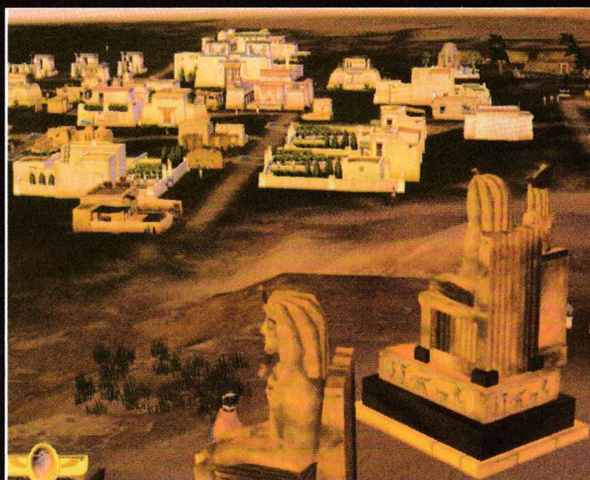
Tilded Mill е сравнително нова компания, но персоналът ѝ има богат опит в правенето на компютърни игри. Част от разработчиците са работили по сериите Caesar, други по хита Pharaoh. Общото, което ги свързва в новата фирма, е желанието им да усъвършенстват опита си в създаването на стратегии със строене на градове, премахвайки излишните компоненти от геймплея. Какви са предимствата и недостатъците на това решение?

Иван Георгиев
ivan-g@pccgames.com

Разбира се, в предварителните данни за играта са споменати само положителните страни от промените в геймплея, но имам подозрения, че липсата на историческа достоверност може да отблъсне немалка част от играчите.

Вие поемате ролята на господарябог. Children of the Nile ще започва с построяването на фараонския ви палат, който трябва да е достатъчно голям и живописен, че да предизвика респект на селяните пред вашето могъщество и желание да ви служат. По-нататък от вас зависи дали ще отвърнете на тази преданост със същото, или ще накарате хората да търсят благоденствие в чужди земи.

Основната ви грижа като фараон ще бъде търсенето на баланс между амбициите ви на ръководител и задоволяването на нуждите на обикновените фермерски фамилии. Обикновеното семейство ще е гръбнакът на играта, за разлика от постарите заглавия от жанра, при които акцентът се поставяше върху утвърждаването на властта ви с всякакви средства. Като начало трябва да се грижите за своите фермери – да се трудят съвестно, но и без да ги лишавате от удобства и развлечения. Когато им дадете задоволително ниво на жизнен стандарт вече можете да поверите част от задълженията си към тях на аристократите. Те ще поемат част от работата ви, но не е изключено да се изкушат да прибират за себе си част от реколтата, предназначена за вас.

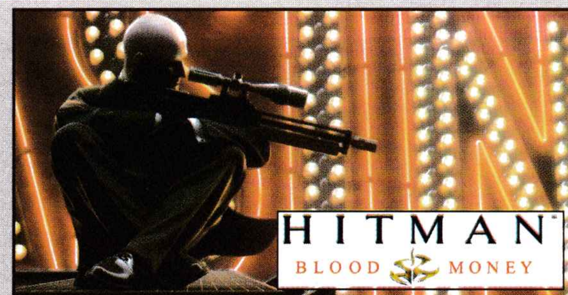


Принципът в Children of the Nile е, че не можете да лишавате никого от правото на храна, изповядване на религия, достъп до медицинска помощ и забавления. Това би се обърнало срещу вас. Ще се наложи грижливо да подтиквате към образование, за да има кой да следи и описва количеството на реколтата, за да сте сигурни, че аристократите не ви крадат. Напредъкът в медицината ще гарантира здрави работници, а справедливото отношение към всички класи ще мотивира хората ви да си плащат данъците, с които пък ще издигате монументи, доказателство за славата на империята ви.

Като фараон трябва да сте толкова умел и гъвкав, че на никого да не му идва на ум да оспорва правото ви да имате своя гигантска пирамида – символ на вашето безсмъртие, макар построяването ѝ да струва живота на хиляди.

Children of the Nile ще е първата игра от поредицата Immortal Cities. За момента не се знае кои епохи и цивилизации ще включват следващите издания. Пусковата дата на дебютната серия за Древен Египет е насрочена за началото на идната година. Повече за играта четете в следващия брой.

ПЪРВИ ДАННИ ЗА HITMAN: BLOOD MONEY



Eidos обявиха името на следващата серия от поредицата Hitman, която ще се нарича Hitman: Blood Money. Новата игра се прави на основата на подобрена версия на енджина Glacier.

За сюжета се знае, че атентаторите на агенцията ICA започват да измират един по един при различни покушения, зад които изглежда стои нова, по-мощна групировка. Гологлавият агент 47 първоначално няма да е в течение на драмата и ще продължава да изпълнява поръчки от работодателите си из различни държави в Европа, но в един момент ще изгуби връзка с шефовете си и ще разбере за смъртта на колегите си. Сигурен, че ще е една от следващите мишени, агентът заминава за Америка.

Там ще е принуден да продължи да се препитава с това, което най-добре умее. Поръчкови убийства. Разликата с досегашния му живот ще е, че ще работи за себе си и ще плащат директно на него. От него само ще зависи как ще харчи парите си. Дали за по-добро оръжие, или за получаване на секретна информация. Различният подход ще гарантира различен изход от ситуациите и мотив за повторно минаване на играта, но по алтернативен начин.

Hitman: Blood Money се очаква през пролетта на 2005.

Survivor

Да оцелееш на инат!

■ Replay Studios ■ http://www.replaystudios.de/survivor/ ■ Action/Simulation ■ TRD: 2005

Какво бихте сторили, ако в онзи злощастен 11-ти септември се бяхте оказали в Търговския център в Ню Йорк, наблюдавайки как един голям самолет се насочва заплашително към панорамния прозорец? Оставете подмокрянето настрана. Време е да бягате! Веднага!!!

Апостол Апостолов
rayneraре@gmail.com

В кариерата си на автор на статии за компютърни игри твърде рядко съм попадал на заглавие, чиято идея пленява на мига със своята налудничава гениалност. Независимо от вроденото във всеки един от нас страхопочитание към величието на природните стихии и огромния касов успех на "катастрофичното" кино, никой досега не се бе сетил да прехвърли хаоса и разрухата на най-известните бедствия в човешката история на компютърния екран. Със Survivor тази грешка е най-сетне на път да бъде поправена. Концепцията на играта е изненадващо проста: вие сте най-обикновен човечец, чийто живот виси на косъм сред ужаса на най-знаменитите бедствия на 20-ти и 21-ви век. Вашата цел?



Днес в новините: ураганът Андрю взима първите си жертви...



Да оцелеете!

Survivor ще бъде разделена на несвързани помежду си сценарии. Наборът кошмарни преживявания ще включва потъването на Титаник, ураганът Андрю, гореспоменатите терористични атаки, бомбардировките над Хирошима, пожарът в парагвайския Търговски център от тази година и земетресението в Мексико през 1985 г. Действието във всеки един от сценариите ще се развива в достоверно пресъздадена триизмерна среда, която ще наблюдавате от трето лице. Повечето бедствия ще бъдат скриптирани, като от събитията все пак внасят елемент на случайност в иначе предначертаното развитие на съдбата. За да може един ден да разказвате на внуците си за това какви премеждия сте преживели, е нужно да действате на мига.

Дванадесети септември – издирването на оцелелите продължава.



Забравете за чифтето пищови и рязана двуцевка, част от задължителните аксесоари в повечето екшъни от трето лице. Действието в Survivor ще включва предимно бягане и тук-там скачане, използване на предмети в жизненоважен момент, криене по малкото безопасни места и малко ръкопашен бой за разнообразие, с който ще всявате ред сред изпадналите в паника неигрови персонажи. В зависимост от разположението си на игровата карта ще получавате и кратки мисии, включващи предимно спасяване на хора или предотвратяване на някоя опасност. В зависимост от изпълнението на мисиите ще натрупвате героични точки, с които ще може да получите достъп до заключени местности из вече изиграните сценарии, които ще ви позволят да промените хода на най-важните събития. Решаването на тези мисии обаче не е задължително – немците чинно следват формулата на GTA и ще позволят на тъмната страна у вас да вилнее на свобода. Ще може да пребивате на воля останалите нещастни хорица около себе си, да ограбвате труповете им да ги изоставяте в беда, наблюдавайки гибелта им.

Визията на Survivor ще е не по-малко впечатляваща от самата концепция. Авторите използват триизмерен енджин и физически модел от ново поколение, специално предназначен за големи отворени пространства и изобразяване на огромен брой обекти на екрана. Всеки обект – от автомобилите до огромните сгради – ще може да бъде разрушаван. Така по време на земетресение асфалтът под краката ви ще се напуква реалистично, изгорените сгради ще се превръщат в голи скелета и прочие. Всеки обект ще има своя тежест, която ще определя не само дали може да го преместите, или не, но и дали преминаващият през града ураган може да го отправи във ваша посока. Обектите ще могат да си взаимодействат – уловените от урагана Андрю хора, автомобили и дори цели сгради ще се сблъскват с околната среда, за да ви направят свидетели на колосална разруха.

Survivor обещава над 20 часа изпълнени с напрежение. Мултиплейър няма да има, но едва ли такъв може да се впише в геймплея на играта. Можем само да се надяваме, че соловата игра ще отговаря на грандиозните обещания, дадени от авторите. Иначе ни очаква малка катастрофа в тепърва зараждащия се жанр на катастрофичните игри.



IMPERIAL GLORY

Нова историческа стратегия от майсторите Pyro

- Eidos/Pyro Studios
- www.imperialglory.com
- стратегия
- TRD: февруари 2005

Pyro Stusios – създателите на поредицата Commandos и Praetorians, работят над нова стратегия, която ще позволи на играчите да променят хода на войните през 19 век и да прекроят картата на Европа по свой вкус. Подготвяните възможности са толкова многобройни, че преминавам директно към тяхното описание.

Иван Георгиев
ivan-g@pccgames.com

Нациите, които ще можете да водите към прогрес в Imperial Glory, са пет на брой – Англия, Франция, Прусия, Русия и Австро-Унгария. Освен че ще трябва да се запознаете с уникалните военни единици на тези велики сили, от огромно значение ще бъдат и техните показатели в областта на търговията, науката, брой на населението, а също и природните ресурси в техните територии.







Геймплеят ще се опита да комбинира този на стратегиите в реално време с походовите стратегии. Вие ще можете да си избирате начина, по който да напредвате в играта. Ако ви допадат повече откритите битки, бихте могли да набирате армия и да решавате всички конфликти на бойното поле. Друг вариант ще е да акцентирате върху походовата част – да обмисляте стратегията си няколко крачки напред, да разчитате на дипломация, на привличане на съюзници и на манипулиране на врагове. Най-интересното, разбира се, ще дойде, когато се научите да комбинирате двата аспекта на геймплея.

Как ще се играе?

Картата на Европа ще е разделена на 55 провинции на сушата и 29 морски региона за офанзиви с кораби. Вашата задача ще е да отнемате от териториите на опонентите си, като завземате столиците на провинциите. При успех ще получавате ресурси, които ще варират според географското разположение на малките държави и техните исторически особености. Например ако завладеете руски протекторат, ще си осигурите природни богатства, докато ако завладеете английска колония, богатството ще идва от търговия. Предвидена е възможност да строите в новите си земи една от над 70 специални сгради, които да компенсират недостатъците на провинциите или да подсилят преимуществата им. Постройките варират от мини, до пристанища и разузнавателни центрове.

С дипломация ще можете да си осигурите комфорт, докато станете готови за война. Списъкът с варианти за действия включва парафиране на съюзи, размяна на суровини, дори уреждане на бракове между монарси от различни държави. Разбира се, най-интересната опция ще е обявяването война. Ключова роля за изхода на сраженията ще имат командирите. Повечето от тях ще са реални исторически личности като Уелингтън, Наполеон, Блюхер и др. Всички те ще започват кариерата си като лейтенанти и при доказани умения ще могат да растат в йерархията, докато станат маршали. Колкото по-висок чин имат, толкова повече ще повдигат морала на обикновените войници и толкова по-голяма армия ще могат да водят.

Бойните единици ще са разделени на 10 класа, външният им облик ще е копие на войниците от онези времена. В зависимост от страната, която сте си избрали, ще ви служат

мускетари, кавалеристи, казаци, хусари,

гренадири, артилеристи... Ще трябва да се съобразявате с това дали подопечните ви са добре подготвени за мисиите, например ако идват от южна страна, трябва да им осигурите подходящо облекло за сраженията в Русия. Корабите, с които ще воювате, са 3 класа, за морските сражения ще можете да ръководите само 6 единици едновременно.

Макар по-голямата част от картите да са моделирани за пресъздаване на конфликтите в Европа, ще има и няколко в Африка и Северна Америка.

Големите амбиции на Pyro Studios трудно биха могли да се опишат на една страница, а също така да бъдат класифицирани на първостепенни и второстепенни. Подробно описание на Imperial Glory очаквайте в броя за март 2005, когато играта трябва да се появи на пазара.

MediaSys



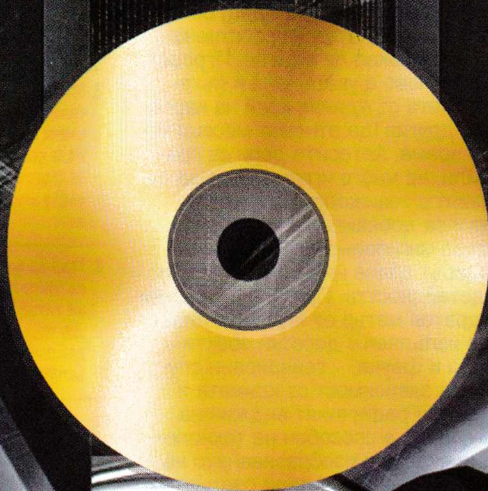
New Thinking Creates New Solutions

«Медийни Системи» АД е единственият в страната производител на матрични DVD дискове.
Нейни клиенти са най - големите български филморазпространители.
Компанията вече присъства на пазара и с новия си продукт DVD-R, DVD+R.
Непретенциозността към условията на съхранение и големият обем информация «4.7 GB »,
който може да се съхрани на DVDR го прави естествен лидер на пазара на оптични носители,
а скоростта, с която нараства търсенето му в скоро време ще го превърне в единствен.

Благодарение на най-съвременната техника /Singulus STREAMLINE DVDR/SP-A/ и технология с която компанията разполага, качеството на оптичната медия DVD-R, DVD+R с марката MediaSys е на такова високо ниво, че може да се сравнява със световните лидери в областта. Причината за това е че компанията добре разбира, че когато става дума за съхранение на информация за потребителят най-важният критерий е качеството и надеждността на съхраняване на често безценната информация.



Въпреки, че новите DVD+R, DVD-R с марката MediaSys са с 4x скорост на запис направените тестове във водещата в областта лаборатория Plasmon-UK показва, че при много модели DVD записвачки те достигат 8x и дори 12x.



Таблици за съвместимост на DVDR - MediaSys

Burner - model	Firmware	Max Write DVD-R	Speed DVD+R
Pioneer DVD-RW DVR-105	1.33	4x	n.a.
Pioneer DVD-RW DVR-106	1.08	4x	4x
Pioneer DVD-RW DVR-107D(A07)	1.16	4x	4x
Plextor Opal PX 708A	1.07	4x	8x
Plextor PX 708A2	1.00	8x	8x
Plextor Panama PX 712A	0.DF	8x	8x
Philips DVDR 824P	P1.2	n.a.	8x
LGE GSA-4082B	A208	4x	4x
LGE GSA-4120B	A104	4x	4x
Asus DRW 0804P	1.19	4x	4x
Benq DW-822A	B31C	4x	8x
Benq DW-1600-0N2	B5G9	n.a.	12x
Benq DW-1620	B7K9	12x	12x
NEC ND2500A	1.07	4x	2.4x
Sony DRU 500A	2.1A	4x	4x
Sony DRU 530A	2.1A	4x	4x
Lite-on LDW811	HS0Q	2x	8x
Lite-on LDW851S	GSOK	4x	8x
Lite-on SOHW-832S	VSOE	4x	4x
Lite-on SOHW-1213S	TS0C	4x	8x
Teac DV-W58G-A	U4S7	4x	8x
Nu-tech DDW-082	B373	4x	8x
BTC DRW 1108IM	B129	8x	8x
Samsung SH-W08	1S31	4x	4x
TDK DVDRW 040N	1.0C	4x	2.4x
Optorite DD0401	160E	4x	4x
Aopen DRW4410	1.19	n.a.	4x

Burner - model	DVD-R	DVD+R
Pioneer DVD-RW DVR-107D	4x	4x
Pioneer DVD-RW DVR-A07XLA	4x	4x
Plextor PX 708A	4x	4x
Plextor PX 712A	8x, 4x	4x
Philips DVDR 824P	n.a.	8x, 4x
LGE GSA-4082B	4x	4x
LGE GSA-4120B	4x	4x
Asus DRW 0804P	4x	4x
Benq DW-822A	4x	8x
Benq DW-1600-0N2	n.a.	12x, 8x, 4x
NEC ND2500A	4x	2.4x
Lite-on LDW811		8x, 4x
Lite-on LDW851S		8x, 4x
Teac DV-W58G-A		8x, 4x

*DVDR-MediaSys могат да се записват
и на други модели DVD записвачки невключени в таблиците
Информацията в таблиците е базирана на тествани модели

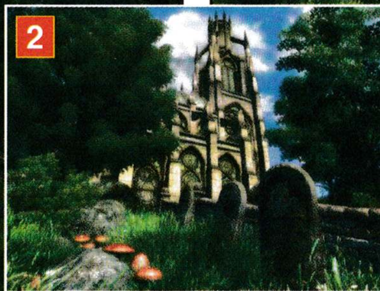
«Медийни Системи» АД Индустриална зона «Агробиохим», п.к. 383
Стара Загора 6000 тел.: 042/ 605692, 605693, 605694, тел./факс: 042/ 620825
www.mediasys-bg.com, e-mail: sales@mediasys-bg.com

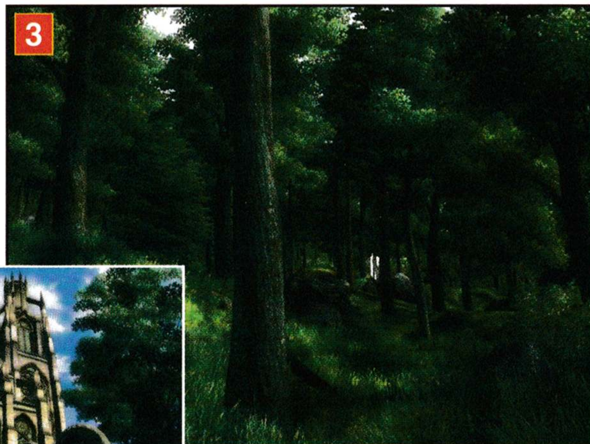
Elder Scrolls IV: Oblivion

Bethesta надминава себе си!

- Bethesta Softworks
- http://www.elderscrolls.com/
- RPG
- TRD: 2005







1. Едва ли ще ви остане дъх, когато се изправите пред пасторалната прелест на Тамриелските гори.

2. Местната църква в типичен средновековен стил. Забележете сенките, които облаците хвърлят върху нейните стени.

3. Това не е фотоснимка. Нито творение на някой 3D талант. Ето така ще изглеждат лесовете в Elder Scrolls: Oblivion.

Мечтата на всеки почитател на ролевите игри е да срещне игра, която не просто да го забавлява за няколко дни, но и направи съпричастен с един огромен, жизнен приказен свят, в който той сам да намери своето призвание. Мечтата на Bethesta Softworks още с първото заглавие от серията Elder Scrolls е да създадат тази игра. И най-сетне с Oblivion компанията е на път да постигна своята цел!

Апостол Апостолов
raynerape@gmail.com

Една от запазените марки на поредицата Elder Scrolls винаги е бил начинът, по който главният персонаж е въведен в епичното приключение в играта. И този път ще влезем в ролята на незнаен пандизчия, излежаващ остатъка от живота си в мрачното подземие на имперския затвор. Поне до мига, в който една от стените на килията му се отмества и оттам изскача самият Император, облян в кръв и жертва на подъл заговор. Наместо да си отмъсти за всичките страдания прекарани в "кафеза", главният герой помага на умиращия монарх, който го дарява с "Амулета на Кралете" и привлича към своята кауза да унищожи "мраморните челюсти на Забвението", адски портал откъдето прииждат орди от демони и чудовища. Оттук насетне съдбата на цял Тамриел е във ваши ръце.

Както и в Morrowind, спасяването на света далеч не е единственото нещо, което може да сторите. Свободата на действие ще надминава и най-смелите очаквания и ще може да се превърнете в блюстител на реда, наемен убиец, крадец, богат търговец, владетел на собствена крепост и какво ли още не. Игровата площ отново е увеличена и пътешествията от единия край на картата до другия ще отнемат месеци игрово време. Авторите дори са преценили, че много играчи няма да се справят с този колосален игрови свят и са добавили за тях възможност за мигновено придвижване. Мащабът обаче няма да се отрази на детайлността. Практически всеки квадратен метър от игровата площ ще е изпълнен с десетки обекти – флора и фауна, – генерирани случайно в зависимост от климата и почвата. Графичният енджин на Oblivion ще е способен на технологични чудеса в изобразяването на истинска трева и хиляди реалистични дървета, при това без да изисква изключително мощен компютър. Сградите и подземията ще се отличават с не по-малък детайл и фотореализъм, благодарение на триизмерни текстури и умело използване на светлинни ефекти.

В Oblivion най-сетне неигровите персонажи ще получат не по-малко внимание от главния герой. Bethesta са работили с години над нов изкуствен интелект, който ще симулира пълен цикъл от действия, които хилядите жители на Тамриел ще могат да предприемат в зависимост от възможностите и нуждите си. Така например ще станете свидетели на персонажи, които огладняват и ожадняват, които произвеждат стоки и след това ги продават в магазина, откъдето може да ги купите, които ловуват в горите или причакват жертви зад някой ъгъл с намерение да го ограбят. Всяко ваше действие ще води до лавина от последствия – не само останалите персонажи ще предават един на друг слухове за вашите деяния, но и ще се възползват от вас. Ако привлечете нежеланото внимание на стражите и попаднете в хватка с тях, може да се окаже, че междувременно местната гилдия на крадците е опразнила всеки магазин в града.

Бойната система на Morrowind също ще претърпи сериозна промяна, която може и да не се хареса на хардкор феновете. Акцентът ще премине от статистиките на персонажа към екшъна. Вече няма да е достатъчно да посочите с мишката към някой враг и да оставите числата да решат изхода; ще трябва да изучите десетки бойни удари, от точното изпълнение на които ще зависи оцеляването ви. Например блокирането на атаките ще е ръчно, но бързината, с която персонажа го изпълнява, ще се определя от неговото умение. Новият физически модел ще се опита да пресъздаде жестоката действителност на близкия бой, като всеки удар с хладно оръжие ще изобразява рана върху тялото на жертвата.

Elder Scrolls: Oblivion е един от най-мащабните проекти в RPG жанра и ако изпълни своите обещания, може да повтори огромния успех на своя предшественик. А самият факт, че технологичните и геймплей нововъведения от Oblivion ще намерят място и в разработваната от Bethesta трета част на Fallout, може единствено да пробуди оптимизма в сърцето на хиляди ролеви фенове.

RollerCoaster Tycoon 3

Симовете отиват на лунапарк

■ Frontier Developments/Atari Interactive
■ www.atari.com/rollercoastertycoon/
■ P 733, 128 MB RAM, 32 MB Video
■ иkономическа симулация ■ 1 CD

Драги телевизионни зрители! Прекъсваме временно предаването "Има ли полтъргайст в село Петърч", за да ви покажем на живо едно вълнуващо интервю директно от световноизвестния лунапарк Уайлд Уайлд Ийст! Преди секунди по горещата линия в редакцията ни се обади развълнуван мъжки глас, за да съобщи, че в лунапарка е пристигнала идолът на милиони наши зрители певицата Вритни Смиърс! Разбира се, подвижното ни телевизионно студио М24 (което, ако не знаете, означава "Модел 1924 година") мигновено се оказа на мястото на събитието и ето че всеки момент очакваме включване на живо! Колеги, имаме ли връзка? Чуваме ли се?

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Добър ден, драги телевизионни зрители! Аз съм Пешо Слона и всеки момент заедно с вас ще имаме една вълнуваща среща с любимката на милиони фенове от цял свят, неповторимата и неподражаема Вритни Смиърс!!! Много се вълнувам, предполагам че и вие се вълнувате не по-малко от мен... О, боже! Ето я!!! Госпожице Смиърс! Телевизия Девет часа и половина! Ще кажете ли няколко думи за нашите милиони зрители, които ви обожават? О, извинявайте! Трябваше да кажа "Госпожо Смиърс", нали?

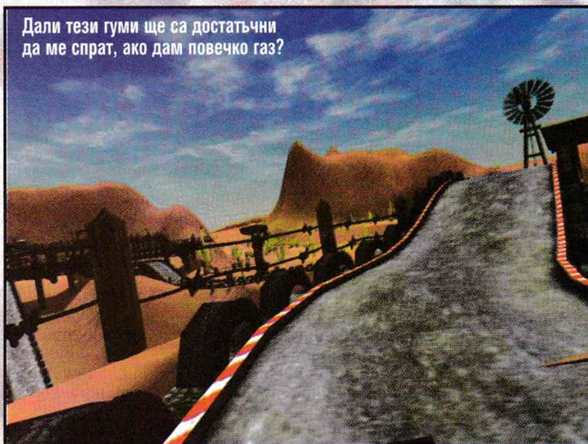
-Радвам се, че имам толкова много фенове във вашата страна, въпреки че не съм и чувала за нея. Едно време, вместо да ходя на часовете по география, предпочитах да отида на лунапарк, разбирате ме, нали? Между другото, можете да ме наричате "Госпожа"... или сън "госпожица"... Уф! Объркахте ме с тези ваши въпроси! Ще трябва да питам PR агента си каква съм точ...

... ало... ало? Колега... Пешо?! Пешоoooo... Имаме ли връзка??? Пешо, пак си настъпил кабела!!! Пешо бре!!! ...Драги зрители, ето ни отново в студиото на телевизия Девет часа и половина. Имаме краткотрайно прекъсване по трасето, но не сменяйте канала! Сигурни сме, че всеки момент връзката ще се възстанови и ще продължим нашето директно предаване от подвижната телевизионна станция М24! А докато чакаме, ще ви забавляваме с информация и новини за лунапарка Wild Wild East, както и за другите четири парка от веригата, създадена от компанията Frontier Developments!

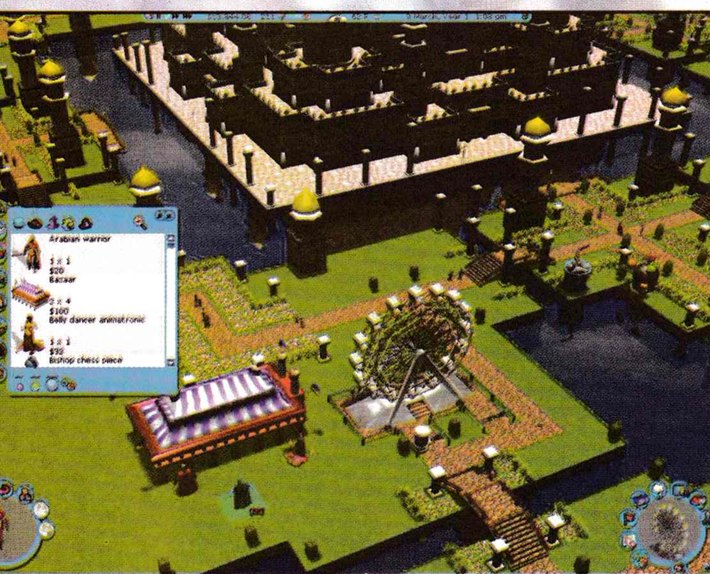
Сигурни сме, че по време на краткотрайното ни включване на живо, преди Слона да настъпи... исках да кажа преди прекъсването по трасето... Брей, пак ще ни показват довечера в "Господари на Ефира"... Та докъде бяхме стигнали? Аха... Това е един от петте най-нови парка на компанията Frontier Developments, като всеки от тях е построен в различен стил. Най-старият от тях е предназначен за всички посетители, които предпочитат класиката и не си падат по необичайните новости, вторият парк се нарича "Шеметезада" и там пред посетителите оживяват приказките за Синбад Мореплавателя и Птицата Рух. Третият парк е "Замъкът на Каспър" – не ви съветваме да го посещавате, ако имате слаби нерви и предпочитате фамилните призраци да си стоят заключени в килерите. Преди малко видяхте четвъртият пореден парк – Wild, Wild East, където посетителите могат да се състезават по бързо изваждане на револвер със самият Бъфало Бил! Преди обаче да се запишете за двубоя, ви съветваме да прочетете какво пише с дребни букви най-отдолу на билета – "Патроните на Бил са истински!" А най-новият, пети пореден лунапарк, се нарича "Космическа Одисея 3001" и там посетителите могат да се разходят из каналите на Марс или да си побъбрят приятелски със жителите от звездната система Алфа Кентавър. Всеки от извънземните жители е снабден със сертификат за 100% автентичност, издаден от Галактическата федерация и напечатан в една пловдивска печатница, докато бяха останали без хартия за еврото...

Драги зрители и наши читатели! Явно Пешо Слона няма скоро да разбере, че пак е настъпил кабела и ще изгледате живото предаване отново на запис (както обичайно се прави из нашенските телевизии). Затова ви предлагам да врътнем копчето и да изключим временно звука, след което да продължим нашата обиколка из виртуалните паркове, създадени от Frontier Developments.

Ако случайно има някой, който още не го е чул или прочел, то ето и първата новост – визията на парковете е изцяло променена – всичко е вече изцяло "3D cartoon" графичен стил. Естествено заедно с тримерната графика си идват всички стан-

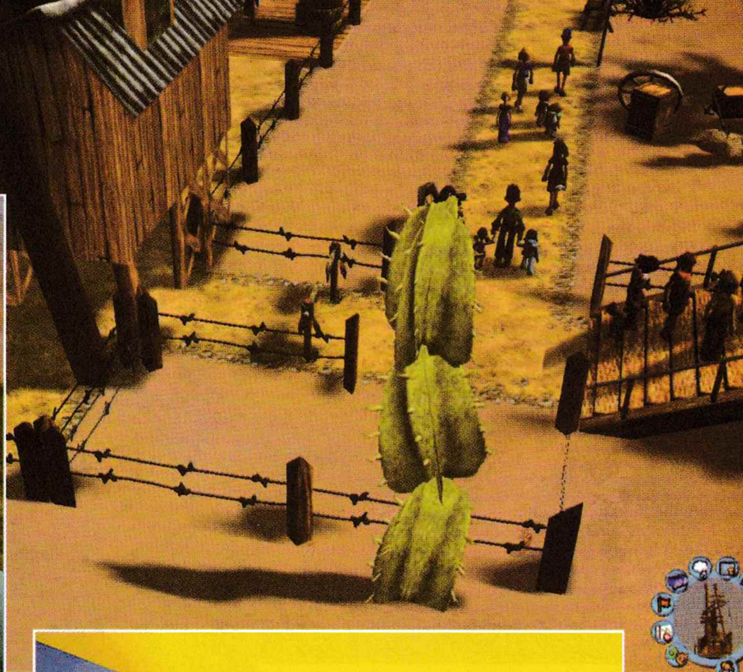

Дали тези гуми ще са достатъчни да ме спрат, ако дам повечко газ?


Дизайнът на нови влакчета изисква доста упражнения в началото.



Всички тези отражения във водата изглеждат великолепно, но се пригответе за ъпгрейд, ако държите да ги виждате.

▶ Добре дошли в Wild Wild East!





▲ Може и да не ви се вярва, но точно зад мен седи и пищи с всички сили Бритни Смиърс!

дартни екстри, като например възможностите да надничате с камерата във всички кътчета и във всички възможни посоки, да се возите заедно с посетителите на атракциите и да гледате през техните очи, да си правите снимки и, не на последно място, да се наслаждавате на многобройни специални ефекти, особено ако компютърът ви има достатъчно конски сили и не започне да се задъхва.

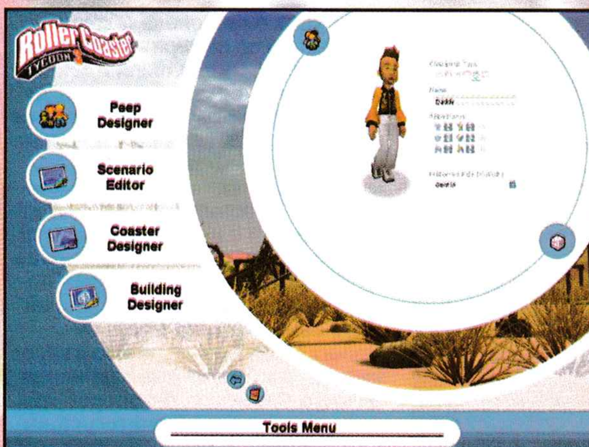
Вече разбрахте, че парковете са в различни стилове и какво, и как ще построите, зависи единствено от вашата фантазия. Не е проблем и да ги разбъркате – например Бъфало Бил да разказва 1003 приказки, докато марсианците стрелят с арбалети по Каспър. Но имайте предвид че придържането към един стил обикновено е по-приятен за посетителите и паркът ще има по-висок рейтинг. А посетителите често не са какви да е – освен обичайната бъркотия от деца, тийнейджъри, татковци, майки и баби с внуците си из посетителите понякога се появяват истински ВИП персони! Разбира се, те биха посетили само паркове с най-висок рейтинг, но усилията си заслужават – представете си какво удоволствие е да видите и чуете как Бритни Смиърс крещи от страх на върха на някое влакче и как всички започват да се прозяват, когато Клинт Буштън започне да държи предизборни речи пред някой павилион за Цоца-Цола(tm).

Но не е само това – можете и сами да си създавате посетители! Не, не е като пукате презервативи с карфица (пак сте гледали Big Brother), а като използвате специален интерфейс тип The Sims. Можете да се задоволите да създадете само отделни персонажи или цели фамилии – Татко Симо, Мама Сима и разглезените тийнейджъри Симчо и Симка. И характерното за тях е, че те наистина ще се държат като семейство – заедно ще се редят за бургери, ще се возят на влакчетата и ще си правят снимки за спомен, преди Татко Симо да се нареди на опашката за двубоя с Бъфало Бил (чудно защо са го построили без изход).

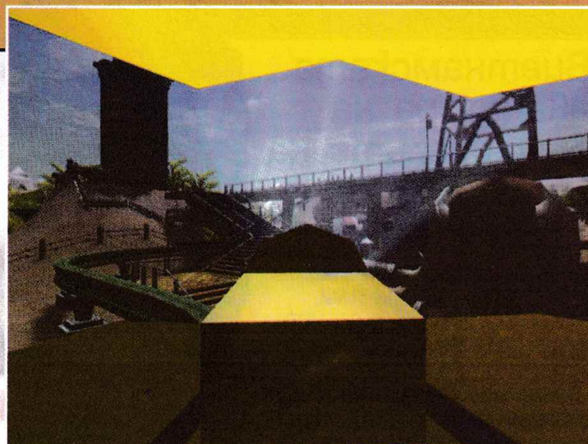
Освен интерфейса за "проектиране" на посетители в същата секция (озаглавена "Tools") ще откриете редактори за проектиране и на цели самостоятелни влакчета или на отделни атракции, както и възможността да разработвате собствени сценарии.

Предвидена е и опцията за "импорт" на атракции от предишните части на играта, но производителите предупреждават, че не всички прехвърляния ще са успешни заради съществените разлики в енджина.





Татко Симо е готов за приключения ...заедно със Симка и компания



▲ Готови за шеметно спускане. Тоз нескопосан ръбест куб точно пред мен е челният вагон на влакчето.



Не е пропусната и стандартната вече опция за прослушване на собствени музикални файлове, като се поддържат форматите mp3, wma и wav. За да ги стартирате, трябва да ги изкопирате в My Music, където играта автоматично е създала папка RCT3.

Описанието на парковете няма да е пълно, ако пропуснем нощните забавления. Не точно тези нощни забавления, които ги показват по телевизията след полунощ, а възможността да приемате посетители и след мръкване, и да ги забавлявате с феерия от светлини и цветове и дори със специално проектирани фойерверки! Точно така – сред менюто "околна среда" ще откриете специален редактор за "проектиране" на поредица от фойерверки. Не само това – които се специализират в редактора, биха се научили да синхронизират светлините с музиката и да получат ефект на "визуализация" на музиката (въпреки че не е никак лесно).

Но какво е това? Забелязвам известно оживление на екрана на моя телевизор. Изглежда повредата по трасето е изчезнала и предаването на живо е възобновено... да, но Бритни Смиърс вече си е отишла, а предизборните речи са ми скучни... Затова аз сменям канала, а вас ви оставям да се забавлявате с тази нова, хубава и забавна игра, наречена Rollercoaster Tycoon 3!

Men of Valor



Виетнамската авантюра на създателите на Medal Of Honor

■ Vivendi/2015
■ http://www.menofvalorgame.com
■ P4 1.3 GHz, 256 MB RAM, DirectX 9.0c Video, 3 GB HDD
■ FPS ■ 4 CDs



Георги Даскалов
g_daskalov@pcclub-bg.com

Ако имаше класация за най-стандартни като концепция игри, военните триизмерни екшъни със сигурност щяха да заемат едно от най-челните места. Ето ти тая пушка, това са враговете, изпълни мисията. В основата винаги стои тази схема, и човек не трябва да е някакъв геймдизайнърски гений, за успее да нахвърля набързо описание на разглеждания конфликт, да използва персонажа на играча като груб бял конец за заплитане на нещо като история в играта, да добави тактически или екшън елементи на вкус, и да подхвърли полуготовия проект на банда брадясали от интелектуалност програмисти и арттворци, каквито винаги се намират в изобилие. При положение че се изискват такива елементарни, почти шаблонни действия, не преставам да се учудвам до какви крайно отрицателни резултати достигат някои разработчици на военни екшъни. На пазара излизат заглавия, чиито дискове не заслужават място на бюрото ми дори и като поставка за чаша, какво остава за нещо друго. И за това не е виновна опростената същност на този тип игри – тя е в основата на самите военни събития и няма как да бъде различна. Никой не би искал самоцелно дизайнерско оригиналничене, отклоняващо играча от автентичността на военните действия. Това, което ме учудва още повече обаче, е фактът, че се намират фирми, които грабят с пълни шепи идеи от историята и киното, и успяват да ги залепят върху основната схема на военните екшъни по такъв начин, че заглавията остават в геймисторията такива следи, на които могат да завидят и доста от поразчупените и нестандартни като замисъл игри от другите жанрове. 2015 са именно такава фирма – със сигурност ги помните покрай WWII-ориентирания Medal Of Honor: Allied Assault, който въпреки че дължи едно-две извинения на чичо Спилбърг, безспорно има отлични игрово-кинематографични качества.



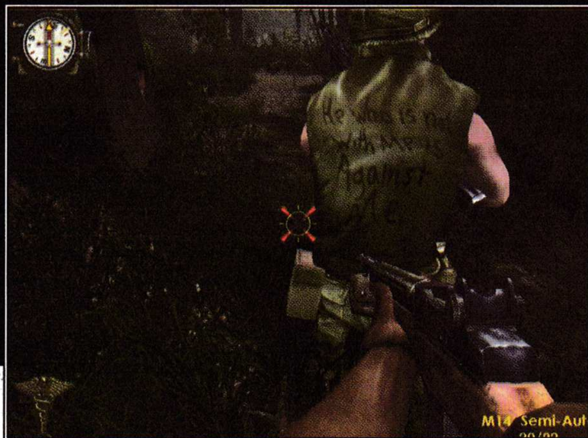




Концепцията за придаване на едно цялостно киноусещане на играта беше до толкова сполучлива идея, че разработчиците от 2015 не е имало как да се въздържат от повторното ѝ прилагане върху друг конфликт – популярната напоследък виетнамска война. Аз лично не изпитвам особено весели чувства по повод заформилата се тенденция да се избира една обща "мода" на деня (респ. годината или сезона), и тематиката да не се оставя на мира, докато не се сбръчка от експлоатация. В случая с Виетнам обаче разбирам засиления интерес от страна на разработчиците и дори се чудя, как са оставили темата относително незасегната до момента. Тази война е уникална поради един прост факт – американската армия се изсипва на азиатска почва с приповдигнато самочувствие, но местните се оказват костелив орех и конфликтът се превръща в 25-годишен период на

смърт, напалм и пестициди

Предизвикателството да се пресъздаде кървавият хаос, царящ в джунглите и оризовите полета и цялостната атмосфера от годините на войната е голямо, и с облекчение мога да кажа, че Men Of Valor е първата игра по темата, която се справя поносимо добре със задачата. Напълно в традициите на жанра, играчът поема управлението над обикновен американски новобранец, който след пестеливо обучение трябва да скочи с главата напред в месомелачката, наречена виетнамска война. Атмосферата на играта завладява още от първите секунди игрово време, когато безгрижното подмятане на топка между войниците на плаца е прекъснато от оглушителен тътен и мощни експлозии. Едва избегнали смъртта, вие и отрядът ви се втурвате на първата си мисия – да откриете и елиминирате враговете, обстрелващи базата. Това е началото на доста дългото пребиваване на виетнамска земя, което ще ви се наложи да преживеете, ако решите да играете Men Of Valor до край.



Кампаниите са общо 4 на брой, като всяка от тях има поне по толкова подмисии

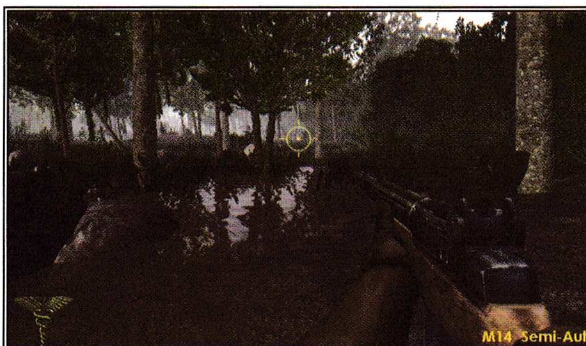
Те ще ви преведат през задължителната тропическа, изпълнена с капани джунгла, мочурливи блата и оризища, като няма да ви бъдат спестени нито опожаряванията на сламени колиби, нито бомбардировките с напалм. Ще ви се наложи да лазите, да се прикривате и да нападвате на пръсти през гъстата растителност, дебнейки за противника, и не един и два пъти ще ви стряскат собствените ви хора, които се промъкват не по-малко внимателно и от вас. Лазенето през шубрака и взирането и в най-дребните движения на листата обаче свършват в мига, в който се случи първото дръпване на спусъка. Оттам насетне около вас настава един малък ад, с прелитащи трасиращи куршуми, прииждащи отвсякъде врагове и безбройни взривове, посипващи каската ви с пръст и отломки. Графичната система на играта успява да пресъздаде на почти фотореалистично ниво въпросните експлозии, като прилага всички възможности на съвременните технологии. Благодарение на

DirectX 9 ефектите

ударната вълна от експлозиите размазва и разтърсва екрана, а огнените кълба изглеждат почти като истински, с трептящ нагорещен въздух и гъсти кълбета черен дим. Осветлението също е на отлично ниво – нощта в Men Of Valor е едно много красиво време на денонощието, особено ако се намирате на лодка в реката. Не си представяйте романтични нощи с красиви представители на срещуположния пол обаче – речната мисия е една от по-експлозивните такива в играта, и блестящото оформление на нощното небе, страховитите експлозии и красивите отражения във водната повърхност представляват едно истинско зрелище, особено на фона на по-"постните" и неоригинални нива в играта. Такива за съжаление има немалко и те включват основно "коридори" из джунглата, от които отклонението е невъзможно. Управляваните от компютъра персонажи – врагове и съюзници, обаче няма да ви оставят да търсите кусури за прекалено дълго – и от двете страни

AI-то проявява завидно количество самоинициатива и решителност





Макар и да не блестят с особено гениални тактически хрумвания, персонажите в играта правят доста добро впечатление с поведението си – те търсят и използват прикритие по време на битка и не се втурват в атака тип "овчи челен сблъсък". Стегнатото скриптиране в нивата пък не им позволява и да се отклоняват кой знае колко от планирания сценарий. Разработчиците обаче търпят критика за неуязвимостта на компютърно контролираните съюзници по време на битка – наистина, това за тях си е традиция, но би било доста по-реалистично, ако умираха и по време на импровизирана битка, а не само "по сценарий". Различните оръжия в играта са достатъчно разнообразни и реалистични, за да вършат чудесна работа дори тогава, когато ви се наложи да захвърлите американския си автомат и да нарамите калашник. Авторите на играта можеха да се справят подобре единствено с озвучаването им, което според мен е леко слабо и не дава усещане за реалната им огнева мощ. Останалата част от озвучаването обаче е безупречна – Men Of Valor има едно от най-добрите музикални оформления в последните няколко месеца, като саундтрака включва както класически рок парчета, така и множество източни мотиви, които допълнително сгъстяват атмосферата в джунглата. За това помагат и споменатите по-горе кинематографични похвати – почти една трета от играта ще прекарате участвайки в интерактивни на кътсцени с енджина на играта, които са режисирани по един перфектен начин, а показването им в широкоекранен формат допълнително засилва усещането за филм. Сингъл-плеър кампаниите обаче не са единственото силно оръжие на играта – мрежовата игра според мен предлага достатъчно интересни възможности, за да ѝ отделите поне малко внимание.

Който и режим на игра да изберете обаче, едно е сигурно – ако има игра за виетнамската война, която да си заслужава да се погледне, то това е Men Of Valor. Въпреки шаблонния замисъл заглавието на 2015 има дълбочина, която се оказва непостижима задача за игрите на останалите разработчици.





Време за промяна?

- ■ EA Sports
- ■ www.easports.com/games/fifa2005
- ■ P 700 MHz, 256 MB RAM, 32 MB Video ■ sports ■ 2 CDs

Есента е времето, което почитателите на виртуалните спортове чакат с нетърпение. Може би най-сериозната причина за това се нарича FIFA. Дали тази година ще има революционни новости, или хората от EA Sports ще продължават да ни пробутват леко видоизмененото старо? Това е въпросът, който няма как да не си задаваме, ако поне малко познаваме традициите в играта и подхода на производителя.

Ангел Тодоров
archangel@mail.bg

Може би съм малко краен, но FIFA Football 2005 е едно от най-безидейните издания от последните години. Претенциите за по-задълбочения и богат като възможности Career-Mode са абсолютно кухи и изпразнени от съдържание. Въпреки някои новости, тази част от играта продължава да бъде толкова формална, че просто не си струва усилията да се пробва. Отдавна очакваме по някакъв начин хората от EA Sports да се престрашат да изпробват кощунствената идея за съчетаване в едно на симулацията с по-задълбочени икономически елементи. Наистина подобен подход би могъл да се окаже чиста проба маркетингово харакири, но все пак е някакъв изход от оскъдицата на някакви свежи идеи, които да пораздвижат задрямалата поредица. Единствената утеха е, че почитателите на симулирания спортен мениджмънт могат да експортират създадения от тях отбор и освен в екшъна на спортните битки да пробват уменията си в управлението на клуба. За целта трябва да сте притежател на копие от Total Club Manager 2005 – също игра на EA Sports. В новата FIFA футболният мениджър е щастлив човек. Неговите задължения са абсолютно минимални. Той разполага с някакъв бюджет, може да купува играчи, да подрежда отбора и да определя тактическата постройка. При победа покачва доверието на собствениците на клуба към себе си и получавате бонус-точки, които могат да бъдат инвестирани в усъвършенстването на отбора. За целта има предвидени конкретни параметри като нападение, защита, вратар, здравословно състояние, фитнес, финанси и т. н. Съвсем отделен е въпросът доколко тези показатели и тяхното развитие влияят директно върху представянето на отбора. Все пак основното майсторство далеч не е в сухите показатели, а е в бързата мисъл и пръсти на геймъра.



▲ Добра възможност пред наш'те.

▼ Заслужена радост след гола.


По отношение на контролите няма някакви забележими промени. Съхранена е традицията и има приемственост, която осигурява неусетно преминаване от предишното към следващото издание. Както повечето спортни игри, за най-добър резултат е добре да се ползва читав геймпад. За промените в геймплея смятам, че не са чак толкова големи. Със сигурност и сами може да прецените доколко невероятни нововъведения, наречени с гръмки имена като First Touch Control и други, могат да влияят върху същността на играта.

350 официални лиценза, 18 шампионата, 40 национални отбора и над 11 000 футболисти. Това са фактите за FIFA 2005. Въпреки тези внушителни на пръв поглед цифри е трудно да се прецени доколко те са достатъчни за всеки от милионите почитатели на виртуалния футбол. Ясно е, че платежоспособните фенове ще могат да се насладят на своите любимци, а такива като нас за пореден път ще гледат отстрани. Сред включените шампионати съвсем естествено липсва българският. Нашенско участие няма и на клубно ниво. Факт е, че основният критерий не е бил качеството на футбола в съответната държава, тъй като няма обяснение защо и с какво например швейцарското или норвежкото първенство са по-стойностни и интересни от нашето. Този проблем не е нещо ново и единственото, което ни остава, е да се надяваме, че пропуснатото от хората от EA Sports ще бъде свършено от родните фенове. Все пак в играта има нещо българско и това е националният ни тим. Не

забелязах сбъркани имена, а и някои от играчите поне малко си приличат. Съвсем отделна тема е доколко качествата на отбора като цяло и отделните играчи имат нещо общо с истината, но това едва ли е от особена важност.

Учудващо и странно е музикалното оформление в поредната FIFA. Може да прозвучи грубо, но подборът на песните прилича повече на някаква чалга-компилация, която е далеч от очаквания здрав саунд. По принцип игрите на EA Sports могат да се похвалят с може би най-свястната музика в жанра. Явно някой е решил да наруши традицията и по тази причина включените парчета предизвикват доста смесени чувства. Идеята на производителя е ясна – колкото по-шарена и пъстра е компилацията, толкова вероятността да се хареса на всички би следвало да е по-голяма. Дали е така, е доста спорен въпрос, тъй като в конкретния случай май е постигнат обратен ефект. И все пак при преценката на музиката не бива да се забравя, че в нейния избор никой не е имал предвид българския потребител, а още по-малко музикалните вкусове на някой световнонеизвестен редактор от PC Club.

Иначе по отношение на звука едва ли може да се открият кой знае какви подобрения. Национални химни има, някои нови скандирания и песни на публиката също. Коментарите продължават да бъдат дело на до болка познатия и безумно скучен коментатор от шотландски произход, така че в това отношение няма почти нищо ново или изненадващо.

Това е положението и с визията на FIFA 2005. За пореден път трябва да бъде отчетен тъжният факт, че освен звездите, чиито физиономии имат нещо общо с оригинала, при останалите не е съвсем така. Ако например изберете някое не толкова популярно първенство, ще станете свидетел на някакъв причудлив сблъсък между клонинги. Освен лицата на играчите, клонирането явно е засегнало и техните реакции. Затова не се учудвайте, когато ви се струва, че някои анимации се повтарят. Не става дума за deja vu, а за спестяване на средства и усилия от страна на производителя. Разбира се, този проблем не е нещо ново за поредицата, но липсата на достатъчно желание да се вложат нужните ресурси е малко дразнеща. Струва ми се, че много още може да се желае от оформлението на стадионите. Нито техният външен вид, нито количеството им е достатъчно. Трибуните и поведението на публиката също са далеч от това, което може да се постигне със съвременните технологии.

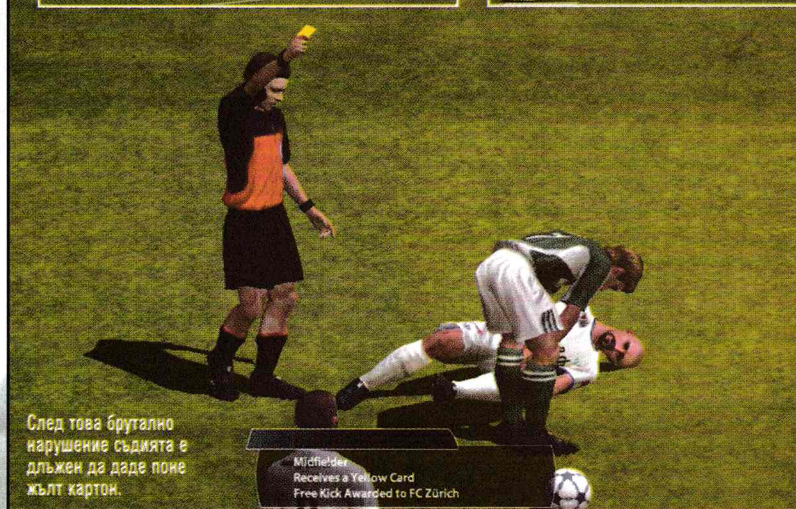
Един от най-сериозните недостатъци, които неизбежно съпътстват всяко ново издание на FIFA, е нейната пълна стерилност. Честно казано, имам чувството, че родните депутати в закона за футболното хулиганство са почерпили "свежи" идеи от някоя FIFA-игра. Следя футболните игри на EA Sports още от тяхното начало и все още продължавам да се надявам, че някой ден ще се появи изданието, в което футболистите ще могат да се сбият помежду си или ще подхванат съдията. Искам ми се трибуните да са по-буйни и след някоя победа на терена да нахлуят пощурелите от радост фенове. Колкото и да ми се иска, това няма изгледи да се осъществи, защото младото поколение трябва да се държи далеч от насилието, а и духът на феърплея, големите пари и пословичната честност на спортните деятели са значително по-важни от реализма и истината. И все пак има нещо радостно в света на футболните игри и то се нарича конкуренция. Ако през последните години въпросът беше насочен повече към новостите в поредната FIFA, то сега той се променя в далеч по-позитивното търсене на качеството.

Вратарят се намеси и спря противниковата атака



След този перфектен пас от нападателя се иска само да подложи крак и топката ще влезе.


Миг на върховно напрежение преди изпълнението на дузпа.



След това брутално нарушение съдията е длъжен да даде поне жълт картон.

КЕФОМЕТЪР

4

ГРАФИКА	4
ЗВУК	4
ГЕЙМПЛЕЙ	4



Никакъв шанс за вратаря.



Port Royale 2

Нагоре по стълбата, която води надолу

■ ASCARON Entertainment ■ www.ascaron.com ■ P 700, 128 MB RAM, 32 MB Video ■ икономическа симулация ■ 1 CD

Четете подзаглавието на статията и се чудите: какво ли ще да означава това? Не съм го измислил аз – заглавие е на популярен роман от американската писателка Бел Кауфман. Ясно ми е, че повечето от вас не са я чували, но в израза се крие много дълбок смисъл...

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com



Какъв точно е смисълът ли? На вас ви звучи глупаво, нали? Нещо като "дървено желязо". За да разберете какво имам предвид, си спомнете историята на една голяма игра – Heroes of Might and Magic III. Помните ли какво стана след излизането ѝ? Започнаха да валят безкрайни експанжъни... Всеки четвъртък нов експанжън, а всеки понеделник – два! Изглеждаше като яка далавера – не влагаш нищо, а печелиш куп пари... Само че какво стана с компанията най-накрая? Взе, че хлопна кепенците... Ето точно това е смисълът и на горния израз – върши се нещо, въртят се пари, катерим се все нагоре и нагоре по стълбата... докато изведнъж се окаже, че сме стигнали не покрива, а мазето!

А сега, за съжаление, по същата стълба е тръгнала да се катери и германската компания Ascaron Entertainment и тази уж нова и уж втора част на играта Port Royale е типична илюстрация на тази политика. Може и да се усетят по някое време – дано да се получи, защото ще бъде жалко още един добър производител да изчезне от хоризонта.



▲ Винаги ще се намерят добри души, които да ви отърват от излишното злато



▲ Зад една-единствена иконка се крие мощен конвой от пет бойни кораба.

А сега ви дължа обяснение, нали? С какво са заслужили германинците да бъда толкова лош към тях? Ами много е просто – днешният геймър не е хванат от гората! Той отдавна е видял, чул и разбрал много неща... А подходът на Ascaron към геймърите си остава първосигнален (видяло кучето, че светва червената лампа, и почнало да преглъща) и първобитен – "дайте, братя, да доим, докато не са избягали"!

▲ По-добре не използвайте функцията zoom, ако не искате да гоните пиксели по екрана.

Защото ако отида в една компютърна зала и ги накарам да ми пуснат на съседни компютри първата игра и новата Port Royale 2, няма да е лесно да ги различите!

Всъщност това, което получавате като новост, е просто един... patch! Разбира се, играта като цяло не е лоша и не е по-лоша от оригинала, но не е и по-добра! А новостите не са достатъчни да я класифицираме дори и като прост експанжън – което не е попречило на германците да я продават за "скромните" 49,95 евро!

Какво все пак ще откриете, след като се снабдите с нея и я стартирате? Нека да започнем с графиката. На пръв поглед няма да забележите нищо ново в градовете – и ще бъдете абсолютно прави. При изобразяването им единствената новост е прибавянето на zoom – което обаче е по-добре да не го правите, защото ще получите само грозни пиксели. Но пък ако погледнете морето, със сигурност ще ви хареса! На официалния сайт пише за истинска 3D графика, което си е чист рекламен трик, но морето наистина изглежда много по-добре! В плитките води около пристанищата ще виждате дори и пясъчните наноси по дъното,

миди, водорасли и по някоя и друга лениво плуваща риба.

Толкова по въпроса с графичните чудесии – сега идва ред и на геймплея. И понеже преди малко говорехме за моретата, нека и да продължим с тях или по-точно с морските битки. Помните ли какъв беше принципът на оригинала? За да изкарате кораб извън пристанището, ви трябваше капитан – но за сметка на това всеки капитан можеше да води по няколко кораба едновременно, независимо че на картата се показваше само една иконка. Започнеше ли битка обаче, всички налични кораби вземаха участие в сражението – и настъпваше голям хаос поради нескопосаното AI. Но сега проблемът вече е оправен! Как ли? Ами по сталински – има AI, има проблем; няма AI, няма проблем!

Та трудностите с лошото AI са решени кардинално – като то също толкова кардинално е просто премахнато!

И сега независимо от броя на вашите корабите в сражението може да взима участие само един-единствен! А през това време останалите просто се мотаят наоколо (но могат да бъдат атакувани и потопявани). Другата новост, свързана с морските битки, е, че корабите вече са или само товарни, или военни, но не и двете едновременно. Във всяко пристанище можете да купите топове и да наемете матроси и дори и в открито море да преобразите един кораб от търговски във военен или обратно – но ако не сте го направили, то вашето корабче ще остане беззащитно, дори да е натоварено с топове до върховете на мачтите.

Нека сега да се върнем към икономическата част на играта. Производството е практически непроменено. Разбира се, разместени са донякъде наличните суровини и като че ли са по-групирани – ако на един остров има два-три града, то шансът и трите да произвеждат сходни изделия (например захарна тръстика) е голям. Запазено е и разделението на стоките на основни (храна и строителни материали), суровини, преработени изделия, "колониални" суровини и импортирани от Европа стоки. Общо на картата присъстват 60 града, от които осем са "губернаторски" и четири – седалища на вицекраля (по един за всяка нация). От гледна точка на производството и търговията градовете с вицекрал са равностойни на губернаторските; от вицекралете обаче можете да получите и специални мисии, недостъпни за обикновените губернатори.

Губернаторските градове са единствените, където пристигат конвои с европейски стоки и единствените, където могат да се произвеждат преработени изделия. Основните стоки са достъпни навсякъде, а суровините и от двата вида – само в "колониалните" (негубернаторски) селища.

Основните принципи на търговията, на търсенето и предлагането също са запазени непроменени. Новостта е в добавянето на допълнителни опции, облекчаващи автоматизираната търговия. Забавна е възможността да поставите начело на конвой малко по-опитен капитан (поне 4 звезди от 15 възможни) и да го пуснете абсолютно сам да търгува! Наистина абсолютно сам – достатъчно е само да му укажете кои градове да обикаля и да му натиснете стартовия бутон. Принципът на тази търговия е лесен – всяка група стоки има средна базова цена. Ако капитанът намери стоката на цена под базовата, я купува, след което я влачи със себе си, докато успее да я продаде с печалба.

Разбира се, запазена е и възможността да търгувате лично, както и да направите автоматичен търговски път, като прецизно укажете на капитана откъде колко да взема (или купува) и къде колко да продава или в кой склад да го разтовари. На теория поне не е проблем и да комбинирате двата начина за автоматизиране – да оставите капитана сам да купува и продава, но да го задължите да доставя нужното количество суровини за работилниците. На практика обаче тази комбинация не работи особено добре и ако разчитате на нея, често ще оставате без материали. Подходът обаче е интересен и ако си поиграете повече и внимателно подберете градовете по маршрута, то има шанс комбинирането и да заработи.

И за финал на статията искам пак да обобщя – играта Port Royale 2 не е никак лоша и обективно си заслужава добрата оценка. Но производителите бяха длъжни да направят усилия и да добавят новости, които действително да ни покажат, че става въпрос за нова игра. А сега напълно важи принципът – виждал съм го, играл съм го, превъртял съм го! Какво тогава ще запали и задържи интереса ни отново?



▲ Скривалището на пирата Walter Raleigh е разкрито





▼ Време е за лов на пирати



▲ Пиратското свърталище е добре защитено с оръдейни кули.

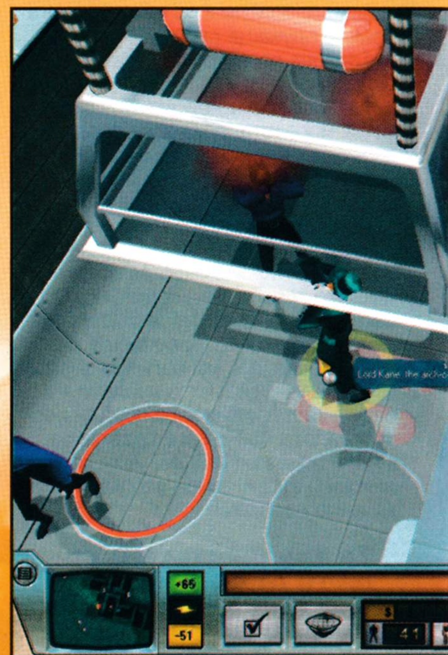
▼ Очаква ни архипелаг от много острови и шестдесет града.



Evil Genius

Зъл,
по-зъл,
най-зъл,
ЗЪЛ ГЕНИЙ...

■ Vivendi/Sierra ■ www.howevilareyou.com
■ P 800, 256 MB RAM, 16 Mb Video, 1.4 GB HDD ■ RTS ■ 2 CDs





Имате директен контрол над действията на няколцина доверени съмишленици, но не и над персонала.

"It is good to be bad!" – това бе някогашната реклама на Dungeon Keeper, една игра, която позволяваше на играча да се превъплъти в ролята на тиранично-садистичен зъл деспот в безименен фентъзи свят. Evil Genius отново предлага подобна роля, но в по-модерните времена – криминален свръхзлодей, задвижващ пъклените си планове от тайна база на изолиран тропически остров.

Боян Спасов
boian@rpgbg.net

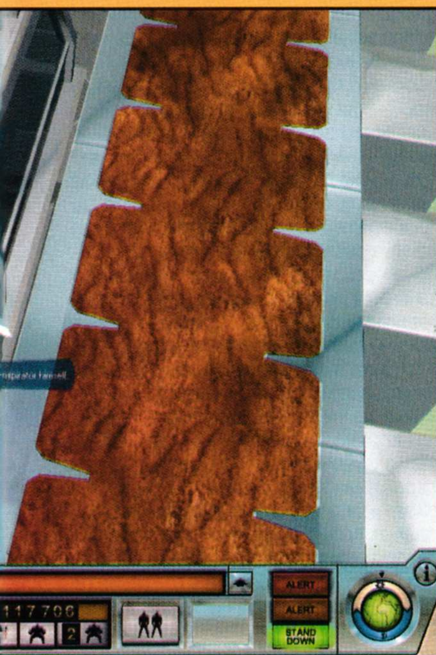
Ако ви е омръзнало да се правите на съвършено добродетелен герой и доблестно да спасявате вселената, то може би е крайно време да отидете в другата крайност и да се престорите на престъпен супермозък. Естествено, в това ново амплоа няма да спасявате света, а ще го завладявате или в краен случай поне ще го разрушите. Защо ли? Ами защото сте ЗЪЛ, а суперзлодеите правят точно това – ако се съмнявате, проверете в комиксите, в произволен филм за Джеймс Бонд или в последното резюме за дейността на компанията Microsoft! Някак си всичко това е станало традиционно, почти част от длъжностната характеристика, а не можем да вървим срещу традициите. Друг канон гласи, че злите гении рядко действат директно и не си цапат ръцете, а по-често разчитат на цяла армия от помощници и лакеи. Точно затова играта не е например екшън, а представлява нетрадиционна реалновремева стратегия. Самото покоряване на света не е проста работа и затова ще ви е необходимо да реализирате стъпка по стъпка сложен план, роден от гениалния ви злодейски мозък. Но всяко нещо с времето си – първо трябва да уточните своята самоличност. Играта предлага избор измежду трима различни архизлодея -

индустриалеца Максимилиан, медийната примадона Алексис и китайският престъпник Шен Ю.

Повечето разлики между тях са козметични и засягат примерно тяхната история, любими реплики и външен вид. Все пак има и по-съществени различия – изследователските проекти на Максимилиан са евтини, Алексис има малко по-лоялни последователи, а агентите на интернационалните полицейски организации реагират бавно на прегрешенията на Шен Ю. Също така всеки от тримата си води един различен сратник и лейтенант (henchman) – това е фанатично лоялен, способен и верен последовател, който е особено важен, защото имате директен контрол над действията му, а освен това трупа опит и може да проявява уникални таланти. Това не важи за останалите ви служители (minions), които следват инструкциите ви, доколкото са способни, но не могат да бъдат управлявани директно. Освен това един henchman не може да бъде убит в повечето стандартни ситуации и просто "отсъства" за известно време

Откраднатите трофеи мотивират служителите, но е препоръчително да ги държите далеч от очите на агентите.





Капаните са предназначени за агентите, но понякога се превръщат в заплаха и за вашите помощници.

от базата, ако пострада по време на изпълнение на мисия. По-натятък в играта ще получите още няколко лейтенанта, които имат различни способности, но първият си остава вашата дясна ръка. Останалите долнопробни подлизурковци (minions) пък се мобилизират съвсем автоматично, но максималната им бройка зависи от вашата репутация в криминалния свят и от наличието и количеството на някои съоръжения в базата (например шкафчета в спалното помещение). Скоростта, с която новите "кадри" пристигат в базата, може да бъде увеличена, но това ще ви струва част от честно откраднатите пари. Самите лакеи имат няколко различни нужди, които е добре да бъдат задоволени, за да вършат работата си ефективно.

Мотивацията се повдига също така ако шефът е в близост до тях, ако в помещенията са разположени трофеи на престъпната ви кариера или по класическия начин – чрез демонстрационно убийство на най-мързеливия от тях с цел респектиране на останалите. Хората от персонала могат да бъдат обучавани в различни дейности, за да получат по-висок статус. Възможните квалификации са общо 13, като се разделят на три категории – социални, научни и военни.

Като изключим споменатите демонстративни екзекуции, в сравнение със служителите и лейтенантите си шефът (сиреч – вашият аватар) има доста скромни възможности – може да повдига приоритета на определени дейности, да се разхожда свободно из базата и да крои пъклени планове. А да, също може да се надсмива над пленниците, което повдига злодейската му репутация – всички сме гледали филми, в които злодеят злорадства над заловените жертви и им разкрива машинациите си, а както вече казах, злите гении са преди всичко традиционалисти.

Тайната база

На няколко пъти вече споменах за секретното ви убежище, така че е добре да разкажа малко повече за него. Когато злите гении строят, те го правят с размах и много динамит. Тайната подземна база се намира в недрата на една вулканична планина на едно райско тропическо островче. Искате ли да знаете къде? Ако ви кажа, за съжаление ще трябва да ви убия... Важното е, че островчето е съоръжено с пристанище и площадка за хеликоптери, осигуряващи връзка с останалата част на света. С достатъчно финансов ресурс зад вас можете да строите коридори и помещения свободно в недрата на планината, а и на повърхността на острова. Най-забавните съоръжения са капаните, които варират от стандартните дупки в земята и камери с отровен газ до екзотики като машини за правене на вятър или мишени, изскачащи от земята, за да отклонят вниманието на агентите, проникващи в базата ви. Хитроумните комбинации от капани ви дават бонуси, които стават толкова по-големи, колкото повече устройства комбинирате в тях. Вашите служители по правило избягват капаните, но се случва да ги активират инцидентно, ако са твърде уморени. В това няма нищо фатално – в крайна сметка, всеки от тях е заменим.



Една особена сграда, която можете да построите на острова, но не и в недрата на планината, е хотелът, който служи за прикритие на дейността ви и привлича дошлите туристи, така че те да не попаднат по случайност в тайната ви база. Ако последното се случи, не е проблем да ги отстраните или просто да ги оставите да избягат паникьосани, но във всички случаи това ще привлече до известна степен вниманието на световните суперсили върху вас.

Не всички помещения и съоръжения са достъпни от самото начало – отключвате ги постепенно след изпълнение на злодейските ви планове и развитие на научна дейност. Цялостно погледната играта е сравнително сложна, но за щастие отделните елементи се появяват последователно и при това достатъчно бавно, така че няма проблем да свикнете постепенно с тях. За това помага и изключително удобният интерфейс, както и подробната документация. Все пак може да се наложи да започнете няколко пъти от началото, защото първите експерименти с вътрешната архитектура на базата често се оказват несполучливи.



Да видим сега... На кой континент да се позабавляваме днес?



Единственото по-лошо нещо от ядосан луд руснак е ядосан луд руснак с ГРАНАТОМЕТ.



Хотелът е предназначен да държи туристите далеч от тайната ви база.



Всички на обяда! Не ви трябва да знаете какво ядете, нито къде изчезна онзи, който разочарова шефа вчера...



Агентите обикновено завършват кариерата си като поредния чувал с труп в хладилната камера.

Световната карта

Естествено, мегаломанските планове на уважаващия се зъл гений се простират извън границите на малкото островче и реално обхващат целия свят. От голямата карта имате възможност да пращате служителите и лейтенантите си на мисии по териториите от земното кълбо. Не виждате реално изпълнението на тези операции, само придвижването на стилизираните фигурки върху картата, но пък за награда след края на всяка от тях ще чуете кратко забавно радиопредаване от съответната държава. Конкретните задачи изискват определен минимален брой служители с посочени квалификации и дават като награда репутация, трофеи, а често и възможност да придвижите историята напред. Освен това можете да кажете на вашите служители просто да се крият в определена територия, чакайки точния момент за действие, да крадат пари (това е основният ви източник на приходи) или да правят планове, отварящи възможности за нови мисии. Различните служители са по-добри в различни дейности – като цяло правилото е, че военните крадат успешно, учените кроят планове, а социалните прикриват "жегата" от дейността на другите. Все пак евентуално ще привлечете вниманието на една от петте световни антикриминални организации, която от своя страна ще прати агенти на вашия остров. Първите са просто инспектори, които търсят доказателства за престъпната ви дейност, но скоро ще се появят и по-опасни – въоръжени войници, инфилтратори, саботьори, крадци и тъй нататък, докато се стигне до суперагенти от калибъра на Джеймс Бонд, които ще затруднят дори верните ви лейтенанти.

Критики и похвали

Цялостната ми оценка за играта е положителна, но съм длъжен освен на хубавите страни да се спра и на дефектите, които забелязах. Графиката не е нищо особено и технически не впечатлява. За сметка на това анимациите на героите са направени с превъзходно чувство за хумор – трябва само да видите как например вашите служители разпитват някой нещастен пленник в кухненската тенджера или се забавляват в свободното си време, за да разберете за какво говоря. Като цяло във визията на играта е търсен по-скоро стил, отколкото фойерверк за очите, което означава, че в дългосрочен план тя е забавна, но първоначалното впечатление може да е отрицателно. В геймплея се забелязва известна протяжност, която може да отблъсне играчите, търсещи кратко, експлозивно и неангажиращо забавление. За сметка на това търпеливите до самия край ще откриват нови игрови елементи и ще преодоляват предизвикателства, което би трябвало да е целта на всеки истински фен на стратегиите. При най-ниско ниво на трудност играта като че ли е твърде лесна, така че ви препоръчвам да започнете направо на средното ниво, освен ако нямате никакъв опит с подобни заглавия. Бъговете са малко, но все пак присъстват – примерно на мен ми се случи два-три пъти някой служител в базата да "запецне" някъде, но в крайна сметка това нито веднъж не се оказа фатално, а и съм сигурен, че до времето на излизане на тази статия ще бъде издаден пач, поправящ подобни досадни дефекти.

Като цяло най-силната страна на играта е нейната индивидуалност и стил. Поне аз се забавлявах от сърце и макар че не нареждам Evil Genius сред хитовете за сезона, не се колебая да ви я препоръчам. Пожелавам ви успех в завладяването на света!

SVEN 004

Бомволен, Свен Бомволен

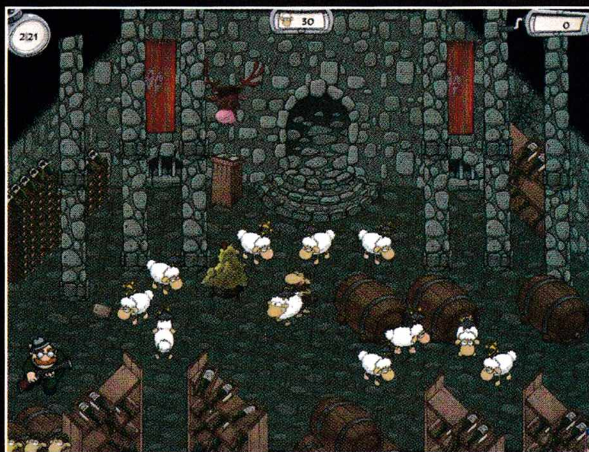
■ Phenomedia ■ www.sven-kommt.de ■ P3 600, 64 RAM, 8 MB Video ■ Arcade ■ 1 CD

Легендите не умират. Поне за легендите при компютърните игри това е безспорен факт. Поредното доказателство са новите приключения на легендарния овен Свен Бомволен, които се завръща за четвъртата част от своята мисия да ощастливи всички овце на Земята и във Вселената.

Никола Дърпатов
darpatov@pccgames.com

И така Свен отново е сред нас и този път е още по-решен да доведе до край своята мисия. За малцината, които са пропуснали първите три издания на поредицата, ще си позволя накратко да припомня за какво става дума. Вие влизате в ролята на черния овен Свен Бомволен, който определено не страда от импотентност. Даже напротив. Смисълът на неговия живот се състои в това да покаже своята любов на всяка овца, която попада пред погледа му. Лошата вест е, че не всички са очаровани от невероятното либидо на нашия овен. Така в предишните части неговите любовни похождения бяха смущавани от овчаря Ларс, кучето Вотан, миловидната Бромзе и...купища нахални извънземни, които имаха наглостта да отвличат любимките на Свен, че и самия него.

На първо четене всичко това присъства и в Sven 004. Този път обаче дизайнерите от Phenomedia са си



дали доста зор и са успели да вкарат купища нововъведения, които изцяло променят усещането от играта. Първото, което бие на очи са гигантските нива. За разлика от досегашните издания на поредицата тук всяко ниво се разпростира на по 4-5 екрана, което на моменти може да ви доведе дори до напълно непознатата за свеноманите емоция да се загубите. Като капак на всичко нещата вече не се свеждат до простото изпълняване на полови актове с всички налични овце. Нашият герой трябва да решава



някои дребни пъзели и да открива различни ключове

Не че играта е променила своя основен смисъл, но чисто аркадният елемент е значително обогатен и като посвикнете, ще установите, че повечето от новите елементи са удачни.

Друга радикална новост е възможността да изиграете играта в кожата на някои от вашите доскорошни кръвни врагове. Можете да избирате между Свен, овчаря, кучето, Бромзе и естествено извънземните. Тук е мястото да се каже, че все пак извращенията се държат в граници и няма да станете свидетели на съвокупления между Бромзе и някоя овца. В ролята на Ларс стрижете подопечните ви овце, Вотан си играе на истинско овчарско куче и прибира стадото на определени места с помощта на лаене, докато Бомзе е достоен наследник на Жан-Клод ван Дам и убива от бой всяка овца, която попадне пред очите ѝ. Нещо подобно се случва и когато се правите на извънземен нашественик. От генетичните експерименти в предишните части не е останало кой знае колко много.

Естествено, в играта ви очакват и някои нови противници, които трябва да разнообразят ежедневието ви с досадното си присъствие, като най-забележителните от тях са едни чичковци, които стрелят по нашия овен. Присъства и опцията да ощастливявате и други представители на животинския свят. Свен вече не подбира партньорите за любовните си игрички и се хвърля, както се казва, на всичко, което мърда. В ролята на ощастливени освен овцете вече влизат

таралежи, зайчета и ...порове

За акт с последните Свен дори използва противогаз. Все пак авторите на играта са му оставили някакво чувство за самосъхранение.

Иначе на външен вид нещата не са се променили кой знае колко. Играта продължава да използва двумерна графика, която не е върха на технологията, но пък определено има своя чар в комбинация с ексцентричния геймплей. В звуково отношение нещата са си точно като досега, така че големи изненади в презентацията не очаквайте. При този тип игри обаче точно тези аспекти никак не са важни. Много по-голямо значение има, че Sven 004 продължава да доставя адско удоволствие и ако сте успели да се запалите по някоя от досегашните части, със сигурност няма да останете разочаровани и от новото издание.

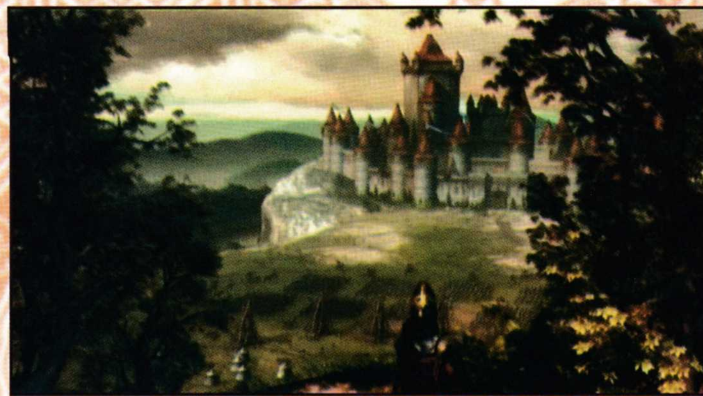
ВЕРСИИ

Подобно на своите предшественици и четвъртият Sven се предлага в три издания. Стандартната XS версия е безплатна и можете да си я изтеглите от официалния сайт на играта. Тя включва 1 местност, три епизода, възможност да играете с двама различни героя, както и 25 анимации. XL изданието предлага 5 епизода в две местности и трима герои. Най-разширената версия се нарича XXL и предлага на феновете 11 епизода в 6 местности и достъп до всичките 5 героя. Също така приложените към нея анимации са 45 на брой.









Knights of Honor

Bulgaria will conquer the World!

■ Black Sea Studios/Sunflower/Electronic Arts ■ www.knights-of-honor.net ■ P 1000, 256 MB RAM, 16 MB Video ■ RTS

През последните две-три години на пазара все по-често започнаха да се появяват превъзходни игри, създадени от малки фирми от страните от Източна Европа. Тези игри са от различни жанрове и производители, но всичките те имат и нещо общо помежду си – създадени са с минимален бюджет и са доказателство, че не е необходимо да разполагаш с милиони, за да създадеш нещо стойностно. Впрочем профукването на милиони далеч не е гаранция, че ще се появи добра игра – спомнете си грандоманската изцепка на Джон Ромеро с Daikatana, струваща на Eidos цели 44 милиона долара! Направо ми се завива свят, като си помисля колко и какви хубави игри биха създали нашите производители, ако разполагаха с такава астрономическа сума!

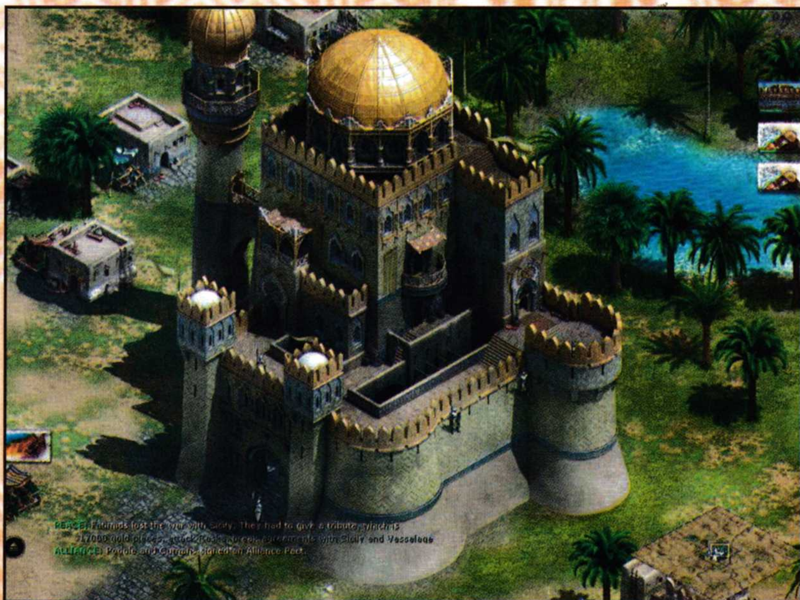
Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Knights of Honor е първото творение на основаната през 2001-ва година българска фирма Black Sea Studios. Не всички обаче в екипа са новаци в професията – сред тях има и хора, взели основно участие в създаването на първата българска игра Цар: Тежестта на Короната. И очевидно те са си спечелили достатъчно авторитет сред професионалните среди, след като с разпространението на новата игра са се заели такива компании като Sunflowers и Electronic Arts!

Нека сега вече да се занимаем и със самата Knights of Honor. Преди всичко искам да направя едно уточнение – това не е типичната стратегия в реално време. Преди да се захвана с настоящата статия, "прелистих" две-три ревюта по международните геймърски сайтове и се сблъсках с писачи, които очевидно и представа си нямат за какво става въпрос! Срещнах и истински "бисери", като например твърденията, че играта била в стил "Age of Empires" и цял куп други подобни глупости! За съжаление, явно повечето автори се бяха задоволили в най-добрия случай само с разцъкването на tutorial-а и изобщо не се бяха постарали да вникнат в същността ѝ...

Та както вече казах, Knights of Honor не е типичната RTS и няма абсолютно нищо общо със стила и визията на Age of Empires. За сметка на това определено има заемки на идеи от Medieval: Total War и особено от Europa Universalis, както и някои интересни моменти от Lords of the Realm III, и всичко това е обогатено с немалко свежи и оригинални хрумвания!

Както навярно сте се досетили, целта е да завоювате нещо съвсем дребно – само един континент плюс Мала Азия и Северна Африка т. е. приблизително същите територии, за които се сражавате и в Medieval: Total War. Отново стратегическата карта е разделена на провинции с по един главен град във всяка от тях, но приликите с другите игри свършват дотук. На първо място защото изображението, което виждате на екраните си като разглеждате картата, е с класи над аналогичните стратегии. При това може да не говорим изобщо за MTW или Europa Universalis (те директно изпадат от класирането) – защото графичното оформление на картата е значително по-добро и приятно за окото дори и от прехвалената Rome: Total War. Всички елементи от земната повърхност за много по-добре изобразени и са много по-изразителни отколкото в RTW – или дори бих го казал с други думи – просто е приятно дори и само да се разглеждат. Но това не е всичко! Който е видял RTW, не може да не си спомня наличието по картите на провинциите на малки иконки, изобразяващи някакви допълнителни ресурси и рибарски се-



Прекрасен образец на арабската архитектура.

лица. Същото е налично и сега – но вече не са само прости иконки, а истински миниатюрни селца, манастири, ферми и крайбрежни селища. И ако посочите някое от тях с курсора, в долния край на екрана ви се появява красиво двумерно изображение на местоположението.

Е, тези точно картинки нямат някакво практическо приложение за геймплея, но пък са наистина занимателни и красиви

Когато две противникови армии се сблъскат, можем да избираме дали да останем в стратегическата карта и да битката да се води от компютъра, или да преминем към тактическа карта, тъй както е в Total War сериите, и да ръководим сами армиите си. Но дори и да решите да оставите всичко в ръцете на изкуствения интелект, пак си запазвате и някакъв контрол върху битката, тъй като изображението в долния край на екрана се заменя със схематизирано изображение на бойното поле, от което можете да оценявате развоя и да наредите отстъпление, атака или контраатака (последните две опции се появяват само при обсада).

Ако обаче решим сами да си водим битките (а всеки истински кандидат-завоевател се предполага, че си води сам битките), преминаваме към тактическата карта и управляваме сами армиите си. Забележете, че става въпрос за "армии" – в множествено число. Това е така, тъй като в една битка от всяка страна могат да участват до две армии едновременно. Освен това добрият военачалник може да предприеме и други мерки, за да постави врага в губеща позиция – например да построи укрепен лагер или да го принуди да форсира река (отрядите са много смешни и силно уязвими, когато прекосяват водните прегради на салове).

Околната среда при тактическия изглед е великолепна и обикновено е изпълнена с допълнителни "eye-candy" елементи – малки езерца или потоци с по някоя рибар край тях, затънтена дърварска колиба, каменоломна или малка фермичка с двe-три постройки. За съжаление обаче графичните изображения на самите войници отстъпват на Rome: Total War, а и по-важното е, че при провеждането на самите битки има някои неприятни недостатъци.

Обсадата и отбраната на крепости са почти същите като в MTW и за съжаление отново не са най-доброто, което би могло да се постигне.

Малко по-късно ще обърна още малко внимание на битките, но сега нека да продължим с

градове, икономика и ресурси

Във всяка провинция има находища на различни суровини – поне едно, но не повече от три. Общият им брой е само осем, но различните им комбинации позволяват производството на цели деветнадесет различни други стоки. Добавете към това и наличието на седем екзотични материала, (които могат само да се внасят) и това прави общо... да видим... 8+19+7... добре че имам калкулатор на компютъра, че не ми стигнаха пръстите. Точно така – цели 34 стоки за производство и търговия! Но не бива да се плашите – нещата не са чак толкова сложни и повечето от тези стоки ще ви трябват само за постигането на специални бонуси за вашето кралство – така наречените "Kingdom Advantages". Тези "преимущества" са общо 10 на брой и някои от тях са много ценни, но има и дветри, които спокойно можете да игнорирате. Все пак имайте предвид, че ако съберете всичките 10 преимущества, можете да спечелите "minor victory", но едва ли някой истински играч би се задоволил с подобен завършек на победния си ход.

И сега усещам как някои започват да се чудят – ама как така? Тридесет и четири ресурса само за да постигнем някакви си допълнителни преимущества? Отговорът е и да, и не! Да, защото всичките тези стоки (с едно-единствено изключение) практически настина служат само за постигането на допълнителните бонуси; и "не", защото стоките може и да не ви трябват, но имате нужда от самите сгради, които ги произвеждат! Ето ви практически пример – искате да разполагате с университет? Няма проблем, но за целта трябва в един и същи град да имате построени библиотека и Scribe's Office... А не можете да ги построите, ако отново в същия град нямате и сгради за производство на мастило и пергамент, които за да съществуват, е необходимо наличието на точно определена комбинация от суровини в дадената провинция! Забележете, че не ви върши работа да внасяте материалите или дори да ги произвеждате в друга провинция – трябва непременно всички необходими сгради да са събрани на едно място! От този принцип има едно-единствено изключение – конете. Само тях можете да внасяте или да развъждате в коя да е провинция и това е достатъчно, за "произвеждате" конница



▲ Обсадата се развива в наша полза.

▼ Кандидати за морска разходка? Пет лева за половин час!





▲ Започва битка, но каменоломната продължава да си работи.



▲ Това тихо езерце скоро ще бъде обагрено в кръв.

навсякъде (но ще ви трябва и съответната военна сграда).

И тъй като сме на тема строителство, нека да се занимаем по-сериозно със самите градове. Всеки от тях има по 18 "строителни площадки" (slots). За удобство възможните за строеж сгради са разделени на три – "военни", "цивилни" и "advanced". Военните са ясни, цивилните също (тук е включен и добива на суровини). И за "advanced" остават тези постройки, които изискват изпълнението на някакво специално условие – като например споменатите по-горе "Университет" и "Scribe's Office". При бедните провинции тези 18 слота са предостатъчни за всичко, но в районите с много ресурси се налага внимателно да премисляте, тъй като ще трябва да жертвате повечето от военните съоръжения. Освен това не трябва да забравяте и факта, че повечето от сградите ви носят и някакви допълнителни "странични" бонуси – например повече работници или увеличен показател "щастие"... Но като се заиграете, ще установите, че тези странични фактори ще са ви последна грижа и не са фактор в избора на поредния строеж.

И сега внимателните читатели са започнали вече да се чудят – толкова много стоки, говори се за внос, за търговия... А пари няма ли в тази игра? Има, разбира се, закъде сме без пари! Но нарочно ги оставих за последно, тъй като ресурсът "пари" е съвсем различен от "провинциалните" стоки! Както и следващите два ресурса – "piety" и "books"... Заболя ли ви главата? Спокойно, не е толкова сложно, колкото изглежда... Идеята за показателите "piety" и "books" е да изразяват религиозната и културната мощ на кралството ви. Натрупването им помага и улеснява



нелеката задача по завладяването на Европата, но естествено не могат да заменят наличието на добре тренирани и настървени за бой армии.

И сега идваме до "краля" на ресурсите –

Негово величество златото!

Ако се потърси малко повечко, сигурно ще се намери нещо, което да не може да се свърши със злато... но няма да е много.

Имаше една стара поговорка, че магаре, натоварено със злато, може да превземе и най-непревземаемата крепост. В Knights of Honor не можете директно да си "купите" някоя провинция, но можете да си напазарувате безброй армии, да скарате и най-добрите приятели, да накарате някой шотландски племенен вожд да обяви война на египетските мамелюци, да построите мигновено коя да е сграда (включително и крепостни стени под носа на противниковата армия)... За щастие обаче – или за съжаление, зависи от гледната точка, печеленето на злато е прекалено лесно. Толкова лесно, че като започнете една нова игра, трябва да се удържите само първите десетина минути – след което вече ще разполагате с огромно изобилие от скъпоценния метал и трябва да проявите чудеса от несъобразителност, за да успеят да ви победят! Но към това ще се върнем отново малко по-късно, а сега нека да довършим с ресурсите... Какво? Питате дали още има? И да, и не – защото става въпрос за един последен и много специален ресурс – хората! И по точно не какви да са хора, а една безкрайно важна група от девет човека – вашите рицари! Защото нито една от армиите ви не може да направи и крачка извън градовете, ако не е предвождана от военоначалник – "marshal"! Което автоматично означава, че максималният брой на армиите извън градовете не може да надвишава девет. Може и да ви изглежда малко, но като поиграете ще установите, че повече от три армии няма да ви потрябват – една да поддържа реда вкъщи, втората да превзема нови градове и третата да помага на едните или другите при нужда. А какво тогава ще правят останалите шест рицари? Да мрат от скука? Няма такава опасност – защото втората по важност "професия" след военоначалниците са търговците. Просто назначавате някои от рицарите за "merchants", сключвате "trade agreements" с другите кралства и за нула време тези търговци ще ви залеят с потоци от пари! Разбира се, тези търговци могат да купуват и стоки, но това означава, че тогава ще се лишите от доста пари. А защо трябва да се лишавате и да купувате, когато можете просто да завладявате, нали?

Разполагате и с още четири възможни професии за вашите рицари



▶ "Искам огън да ти дам!" С тази песен шефът на крематориума поздравил любимата си тъща.



▲ Я сега да видим кой има лоши помисли към моето Велико кипърско офшорно кралство.



▼ Официалната религия в Кипър е католицизмът. Но църквите са всъщност джамии.

– шпиони, свещеници, строители и земевладелци (landlords). Вероятно бързо ще установите, че строителите и земевладелците са практически безполезни. Те могат да бъдат назначени за губернатори на градове и да подобрят производството на храна или скоростта на строителството. Но защо да губите рицар, който да ускорява строителството, след като ако този рицар стане "merchant", ще ви спечели достатъчно пари мигновено да си купите готовата сграда? А колкото до храната – докато разучавах играта, тя никога не ми беше проблем. На пръв поглед е важна, тъй като се използва за създаване на нови войници, както е и жизнена необходимост, ако някой ваш град е под обсада... Освен това армиите ви имат нужда и от храна, докато са извън градовете. Но както вече казах – станах два пъти господар на света и нито един път не ми се появи проблем, дължащ се на липсата на достатъчно манджа.

Третата по важност професия са свещениците. Те пишат "books", които имат двойно предназначение. От една страна, могат да бъдат използвани, за да убедят жителите на превзетите градове в преимуществото да са поданици на вашето кралство. Така тези жители ще са много по-малко склонни към бунтове и безредици. Второто предназначение на книгите е да образоват вашите рицари. Всеки от тях, с изключение на маршалите, може да качи с помощта на книгите до пет нива и да повиши значително ефективността си. Маршалите обаче могат да се "образоват" само на бойното поле. Всеки от тях трупа experience points и качва нива, срещу които започва различни специални умения. Общият брой на уменията е 15, но един маршал може да притежава не повече от шест, като всяко от тях е с три степени на владеене.

Струва си да хвърлите едно око и на шпионите. Активното им използване може да бъде много забавно, но... едва ли ще ви останат толкова "излишни" рицари, че да си играете на КГБ. Все пак може да се пробвате и да се позабавлявате, въпреки



▲ Огледалце, огледалце! Я кажи, кой ще бъде избран за Върховен император на Европа? Който знае чийто-вете.

че аз се задоволявах само с това да наема един-единствен и то без да му давам никакви задачи. По този начин той активно започва да се занимава с контрашпионаж и от време на време да излавя по някой противник. Скучно, наистина...

И сега – недостатъците... Найважният и най-комплексният –

ИГРАТА Е ПРЕКАЛЕНО ЛЕСНА!

Толкова лесна, че по някое време нарочно започнах да правя глупости – само и само да се появи някакво предизвикателство. Причините за това са няколко и са взаимообвързани, но със сигурност малко повече бета-тестинг нямаше да навреди!

▼ Българският цар Иван Александър се радва, че съм нападнал селджукските турци.



Военното AI не е на висота, а обсадите на крепостите са прекалено лесни – колкото и да са дебели и мощни крепостните стени, не е проблем някой въоръжен с вили и сопи отряд селяни да разбие портата... Това вече беше пробвано в Medieval: Total War и се видя, че не е правилното решение. А колкото до военното AI – ако си играете сам битките, е почти невъзможно да ги загубите!

Недоизпипан е и транспортът по вода – в тази игра географското положение не играе никаква роля и моретата не само че не са препятствия, ами напротив – облекчават придвижването на армиите. Защото всяка армия без абсолютно никакъв проблем може да отплува на другия край на света и да завоюва там каквото си поискате. Не само че за целта нямате нужда нито от кораби, нито от пари или някакви други ресурси, но дори и е много по-лесно, тъй като пътуването по вода е значително по-бързо и можете да изпратите армията си да обиколи цялата Европа за по-кратко време, отколкото да стигне до съседния град.

От преработка се нуждае и дипломацията – аз почти престанах да я ползвам пак поради същата причина – прекаленото улесняване на играта и безпроблемното манипулиране на компютърните противници.

Добрата новина е, че тези проблеми вече са взети под внимание и вече се готви пач, който може и да е готов, когато четете списанието. Какво ще бъде променено и как точно, още не знам, но съм сигурен, че ще бъде за добро.

И след добрата новина ето и една лоша – все още не е ясно кога ще има и дали изобщо ще има българска версия на Knights of Honor! В найдобрия случай вероятно ще стане след няколко месеца, а дотогава всеки фен на жанра ще се е сдобил по един или друг начин с английското издание. И ще бъде жалко, тъй като играта е много хубава и си заслужава да си я купите в оригинал, ако се намери кой да я пусне на разумни за българските условия цени!

Текстовите приключения

Наследството на Adventure и Infocom е живо и днес!

"Намираш се в малка стаичка. По средата ѝ е разположена маса и няколко стола. На масата виждаш списание."

> Вземи списание

"Взето. Списанието има 68 страници. За да отвориш списанието на определена страница, напиши <Отвори Списание на X>."

> Отвори Списание на 11

"Готово. Отваряш списанието на стр. 28."

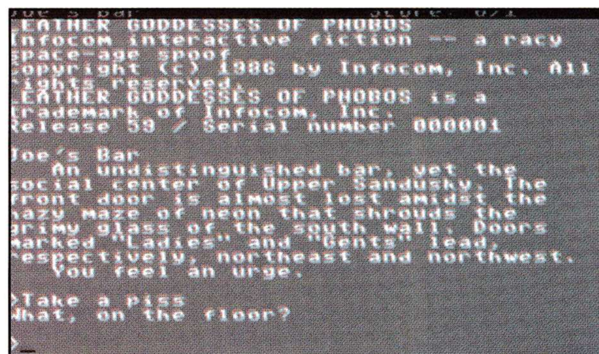
> Чети списание

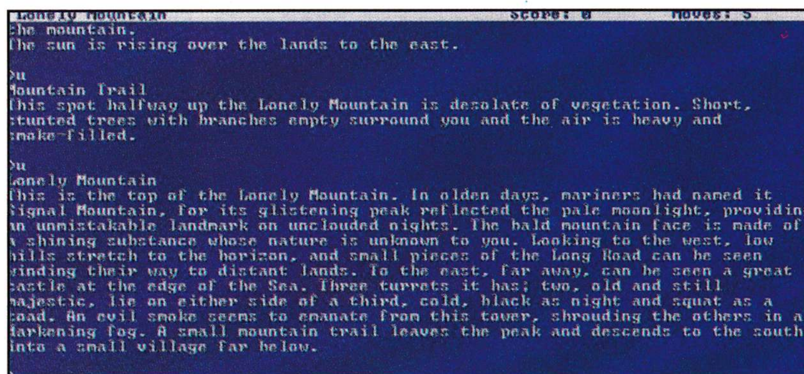
Апостол Апостолов
raynerape@gmail.com

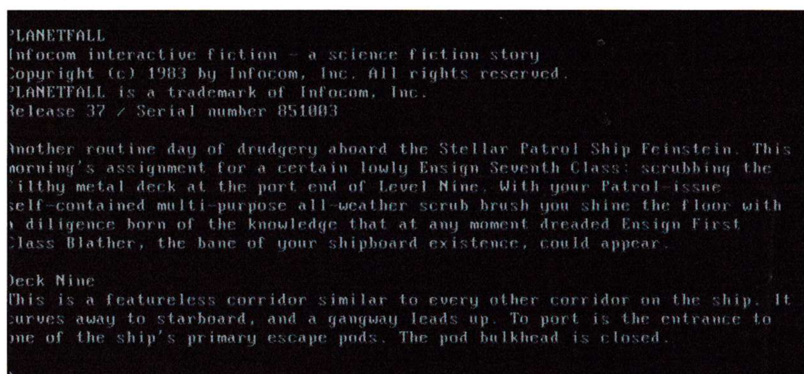
Тази статия е първата от една различна поредица от материали. Тя е посветена на алтернативните игри – жанрове и заглавия, които обикновеният съвременен геймър би изглеждал озадачен и след това подминал безмълвно. Но за други те са източник на забавление не по-малко от това, което може да получите от хитовите заглавия. Така че ако търсите нещо различно, преодолейте задръжките и модерните си разбирания. Те няма да ви помогнат в стария нов свят на

ТЕКСТОВИТЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ!

Или "Interactive Fiction", както предпочитате. Не гледайте учудено – става дума за един от най-ранните игрови жанрове, родоначалник на познатия на всички "куест". През 1975 година Уил Кроутър към MIT създава играта Adventure, известна още като Colossal Cave, в която за първи път действието е представено под формата на текст на екрана, а компютърът възприема прости команди от играча, с които той разрешава загадки в огромен подземен комплекс. В онези времена това била една малка революция, която дала тласък на десетки автори, сред които си струва да споменем игрите на американеца Скот Адамс и компанията Infocom, чиято поредица Zork и до ден днешен е еталон за "старата школа" в жанра – качествено повествование, възприемане на сложни изречения, голяма интерактивност, дълъг геймплей и сложни загадки!







За кратко текстовите куестове били водещият жанр сред компютърните игри. През 80-те години графиката най-сетне навлязла твърдо дори при приключенските игри, а през 90-те години текстовият куест напуснал игровия пазар. Със слизането си от пиедестала обаче текстовите приключения се превърнаха в "евъргрийн" жанр, който и до ден днешен е жив в дебрите на Интернет. Нещо повече, днес той е пожизнен от всякога, колкото и чудно да ви звучи това! Защо през 2004 година някой все още създава и най-важното играе текстови приключения? Всеки би намерил отговор за себе си, но според мен, отговорът е в свободата. Текстови приключения може да създаде всеки. С малко свободно време и много въображение е възможно да се сътвори това, което големи компании с милиони бюджет просто не могат да си позволят. Те не са създадени за обикновения консуматор, очакващ красива графика и "instant gratification" на всяка цена. Те са геймплей, в най-изчистената му форма. Поради това при тях ще намерите оригинални и нестандартни идеи, невиждана в днешни дни интерактивност (което до голяма степен дължим на Myst-школата и особено на The Adventure Company), сложност, готова да разплаче и най-обръгналия играч и продължителност, която едва ли ще получим другаде.

Може да убедите, ако посетите сайта http://www.ifarchive.org, зад чийто минимален дизайн се крият хиляди текстови приключения и програми за създаването им, датиращи от началото на 90-те до днешни дни. Всеки месец количеството им нараства с няколко нови, което е живо доказателство, че жанрът е все още на крака. За това спомагат и създадените специални програми като TADS и особено популярният език Inform, създаден от Греъм Нелсън, с които всеки може да създаде текстово приключение, без да е необходимо да програмира и ред. Може да играете игрите, създадени на Inform, на над 30 платформи, сред които дори конзоли като Xbox и удобния джобен GBA! Ако не искате да теглите напосоки, посетете сайта http://baf.wurb.com/if, на който се публикуват рецензии на заглавия, които може да изтеглите от архива. За мобилизиране на творческия потенциал служат и два сериозни годишни конкурса, известни като Annual Interactive Fiction Competition (http://www.ifcomp.org/) и Spring Thing (http://www.springthing.net/). На жанра дори са посветени периодични фенсписания като SPAG (http://www.sparkynet.com/spag/) и XYZZY (http://www.xyzzynews.com).

И най-важното, текстовите приключения са напълно безплатни. Също като вашето въображение. Възползвайте се от него и няма да съжалявате!





Планирането на тренировъчния процес от особена важност.

Наш'та система 4-4-2...

■ EA Sports ■ www.atari.com/rollercoastertycoon/ ■ P 700 MHz, 256 MB RAM, 32 MB Video ■ sports management ■ 2 CDs

Едва ли има някой, който поне за миг да не е пожелавал да бъде на мястото някой преуспял спортист. Славата, популярността и парите са нещата, с които сме свикнали да свързваме звездите от спортните арени. Много малко са тези, които желаят да хвърлят поглед зад кулисите, където всъщност се върши огромната част от работата. Новата игра на EA Sports е създадена специално за тях.

Ангел Тодоров
archangel@mail.bg

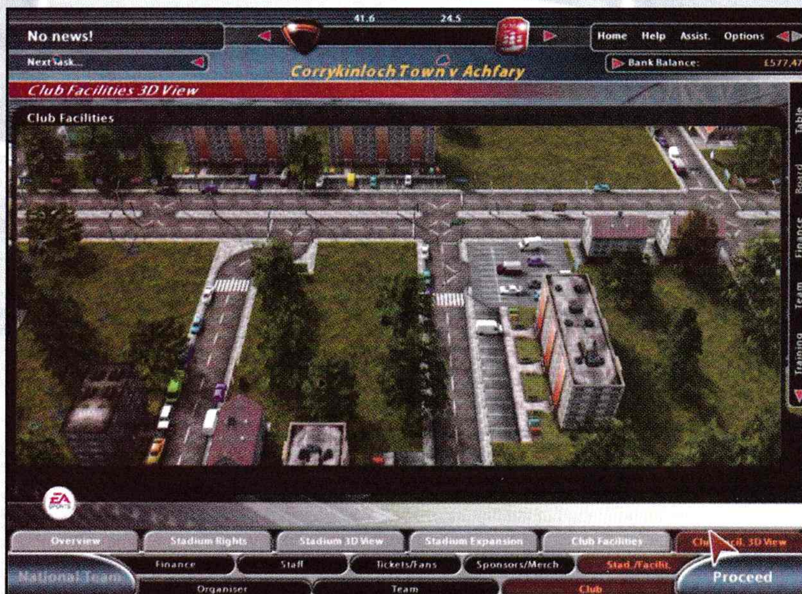
Спортните мениджъри продължават да стоят някак встрани от впечатляващия успех и милионните продажби, които всяка година реализират големите спортни игри като FIFA, NBA Live или NHL. Въпреки това те имат своите безкрайно упорити почитатели, готови да отделят солидно количество време с една-единствена цел – да постигнат победа. За разлика от някои други игри, тук това не се случва с помощта на бързи пръсти и реакции, а чрез способността да се планира стратегически, да се мисли мащабно и да се създава организация, която позволява крайният резултат да е успешен.

Управлението на един футболен клуб е доста сложно занимание. Мениджърът би следвало да е в състояние да се справя с толкова разнообразни и безкрайно скучновати проблеми и задължения, нямащи нищо общо с външния блясък, славата, опиянението от победата и екстаза на милионите фенове. Това е човекът, който стои в основата на всичко и всяка негова грешка може да доведе до провал дори на най-талантливите футболисти и легендарни отбори. Примери за това в практиката има колкото искате.

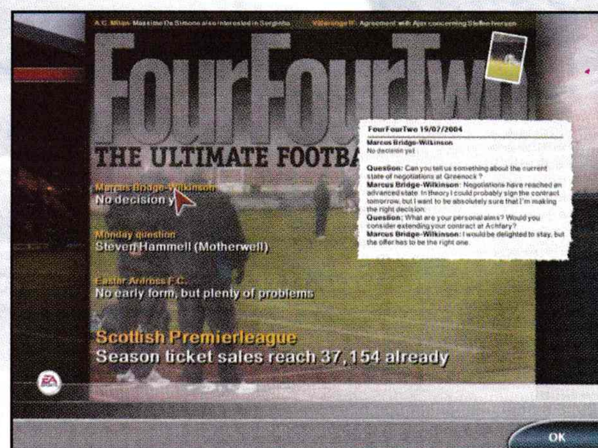
В TCM 2005 основната задача пред всеки, които иска да се прави на футболен бос, е готов да хвърли много време в премисляне, четене, прехвърляне от меню в меню и преглеждане на безкрайна поредица от екрани, претъпкани с разнообразна информация. Това не е игра, с която може да убиете някоя и друга свободна минута, така че ако търсите бързото забавление – опитайте нещо различно, а ако сте готови да се потопите в дълбините на съвременния футбол, поемете дълбоко въздух, снабдете се с удобен стол, изключете телефоните, купете си много чипс, нещо за пиене и давайте смело напред.

Макар често да бъде причисляван към икономическите симулации, поне според мен футболният мениджмънт е нещо доста по-различно. Тук се забърква един невероятен коктейл от бурни емоции, любовта към даден клуб, възхищението от таланта на някои играчи, хладната пресметливост и икономическата изгода. Затова когато става дума за игра от този жанр, емоциите и чувствата са едно, финансите съвсем друго. Вариантите за започване на играта са няколко. Първият дава възможността да застанете начело на клуб по избор. Вторият се състои в получаването на три оферти, от които ще трябва да изберете една. Най-инте-

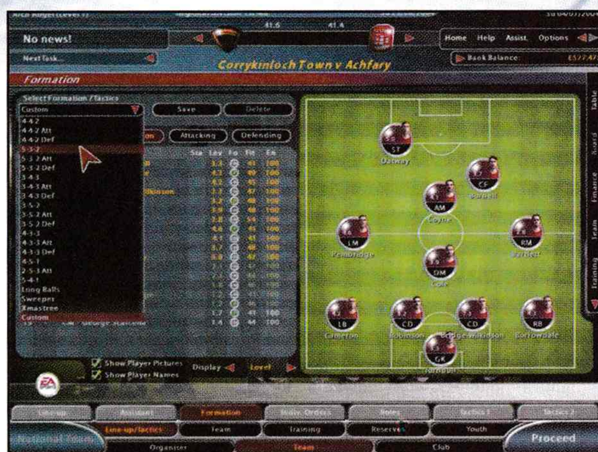




Поглед над района, който някак не се връзва с малкото градче.



Величавият тим на Achfary на корицата на култовото списание 4-4-2.



▲ Всеки футболист заема своята позиция според тактическите виждания на треньора.



▶ Мачът на истината дава възможност за изява на моя невероятен треньорски талант.

ресната според мен възможност е третата. Тя се състои в създаването на нов отбор, неговото развитие към победа или тотален провал.

В самото начало може да избирате според собствените възможности и предпочитания. Ако си падате повече по чисто спортните елементи, може да изключите другите задължения и да се отдадете на треньорска кариера. Ако желаете балансирана и разнообразна игра, би следвало да изберете бъдеще като Club manager. В случай, че си падате по идеята да бъдете голям бос – може би най-подходящият вариант за вас е Chairman. Последната възможност е предназначена за hardcore-феновете на футболните мениджъри. Тя се нарича Jack of all trades и в случай, че спрете вашия избор върху нея, трябва да сте готови до поемете на практика всичко, с което тази игра може да ви натовари. Задълженията и отговорностите са толкова много, че всеки един ход отнема много време, но пък удоволствието от добре свършената работа определено си заслужава усилията. Да се опише всичко, върху което ще имате контрол, е невъзможно в рамките на две страници. Това все пак са твърде разнородни задължения, които се простират от чисто икономически параметри свързани с продажбите на билети, аксесоари, реклами, преминават през трансферния пазар и търговията с играчи, и достигат до конкретния тренировъчен процес и тактическите решения по време на мачовете.

В зависимост от опита, може да се избира между пет отделни нива на трудност. Ако до този момент не сте опитвали футболен мениджър, е добре да се въздържате от примамливата на пръв поглед идея да се пробвате на някое от високите нива, тъй като резултатът може да бъде плачевен.

Включената в играта база данни е меко казано огромна. Тук присъстват двадесетина държави, над 50 футболни лиги, десетки хиляди състезатели и повече от 50 000 града. Съвсем естествено българското присъствие е съвсем минимално. Може да поемете някой напълно неизвестен отбор от възможно най-затънтеното шотландско село, но в същото време липсват немалко значително по-стойностни тимове от държави с по-слабо платежоспособни почитатели на виртуалния футболен мениджмънт.



▲ Правилната тактика е в основата на успеха.

Разликите в сравнение с предишното издание обаче са забележими още на пръв поглед. Когато става дума за футболен мениджър, винаги на преден план се поставя проблемът с взаимодействието между играта и човека пред компютъра. Интерфейсът в тазгодишното издание на Total Club Manager е подобрен, но въпреки това има доста гласове, които продължават да се оплакват от трудности при разучаването и свикването. Въпреки плашещото количество екрани, менюта и разнообразни възможности, ориентирането в тях не би отнело повече от 30 минути. Но все пак всичко опира до IQ, умерени познания по английски и достатъчно желание за игра от този тип. Ако тези три неща са налице, то не би следвало да смятате управлението за трудно или хаотично. Друга новост е подобреното представяне на мачовете. Ако визията и пасивното наблюдаване на мача не ви допадат и искате сами да се впуснете в битката на терена, може да се възползвате от опцията наречена Fusion. От чисто търговска гледна точка това е интересно хрумване, но като потребител ми се струва малко грубичко да бъда прилъгван по този начин да си купя две игри. Идеята за сливането на двете игри далеч не е реализирана по найдобрия начин. За да изпитате удоволствието от реалния сблъсък, ще трябва да преминете през тягостната процедура по затваряне на една та игра, преминаването в другата, след което връщане обратно в първата. И все пак независимо от някои недомислици тази възможност не бива да се пренебрегва, тъй като внася свеж полъх в иначе доста стерилното забавление, каквото е спортният мениджмънт. Ако желаете да бъдете мениджър докрай и не сте мераклия да сритате някой друг противник, има достатъчно разнообразни варианти да останете просто с ролята си на тактик, стратег или финансист.

▼ Трансферният пазар е добре да се следи редовно.



TCM 2005 излиза както за PC така също за PS2 и Xbox, но според създателите ще има някои разлики между отделните варианти. Въпреки че в основата си играта си остава една и съща, версията за PC е тази, която може би в най-голяма степен си заслужава парите. Със сигурност почитателите на футболния мениджмънт ще останат доволни, защото се очакват още две игри от този жанр – Championship Manager 5 и Football Manager 2005. Какви ще бъдат техните предимства и недостатъци, ще разберем до края на годината, когато се очаква тяхното излизане.

KNIGHT RIDER 2

Добро продължение, но има още много да се желае!

■ Davilex ■ http://www.davilex.com ■ P3 800 MHz, 128 MB RAM, 32 MB Video ■ Action Racing ■ 1 CD





▲ KITT се прави на Frogger

◄ Super Pursuit Mode в действие.

"Време е да защитите невинните, безпомощните и безсилните..." – Ох, пак ли? Не, сериозно! Не ми се вярва първият Knight Rider да е имал чак такъв успех, че да направят продължение. Вярно, имаше някои добри страни, които се опитах да отразя в ревюто ми преди две години и все пак. Но нали трябва да си изрекламират пускането на първи сезон от сериала на DVD.

Иван Иванов
i_ivanov@pcclub-bg.com

За онези от вас, които не са гледали сериала и не са запознати с първата игра, ще вметна набързо за какво става дума. Вие сте Майкъл Найт... не, не, вие сте KITT... не, пак се обърках. Да го кажем така, в играта управлявате колата KITT (Knight Industries Two Thousand), която има вграден компютър с изкуствен интелект и една дузина джаджи. Майкъл Найт е по-скоро пътник в колата, защото и тук, както и в предишната част, той не прави абсолютно нищо, освен от време на време да говори разни работи като "KITT, добре ли си, друже?" и "Какво е това? KITT, я го сканирай за улики!". Иначе накратко кой кой е в света на Knight Rider. Майкъл Лонг е бивше ченге, което обезобразяват и едва не убиват, но бива спасен от милионера Уилтън Найт. Майкъл получава ново лице и самоличност (Майкъл Найт) и се присъединява към организацията на Уилтън, която се бори с престъпността.

Що се отнася до историята на двойката, то тя е маловажна, както беше и тази на първия Knight Rider. Накратко, KITT и Майкъл се връщат от почивка, когато са нападнати от множество суперракети. По-късно пък ги напада и един суперхеликоптер. Разбирате, че това е дело на някаква суперградна организация. Абе, въобще всичко е супербезинтересно или поне е зле поднесено, което в случая няма значение.

Да видим какво е положението при геймплея. Той доста се е променил спрямо първата игра. Добавени са няколко нови елемента, които спомагат за това. Едно от най-важните нововъведения е наличието на оръжия. Кит не разполага с голям арсенал, но поне го има. На разположение са вградено лазерно и плазмено оръжие и самонасочващи се ракети. Това определено променя доста битките с гадовете, тъй като те вече не се състоят само в блъскане, докато единият даде фира. Другата новост е енергийният щит, който е от особено животоспасяващо значение на някои места, но има сериозен недостатък – точи прекалено много енергия. Да, всъщност стигаме до още една голяма новост. В Knight Rider 2 вече няма индикатор за това колко е повредена колата. Вместо това има индикатор за енергията, с която разполага KITT. Тази енергия се хаби, както когато понасяте поражения, така и от разни консуматори, като щита и оръжията. За щастие имате възможността да възстановявате енергията си, зареждайки се от енергийни източници из нивата. Много ми е странно решението, докато се зареждате, гадовете да не ви притесняват, освен ако не са прекалено близо до вас, когато започнете процеса на зареждане.



▼ Камерата в тая игра ходи където си поиска.



Освен гореизброените нововъведения, налице са всички суперспособности на KITT от предната част. Това са Turbo Boost, при който колата скача и така може да избегне препятствия и да прескача дупки, Ski Mode, при този режим KITT застава на 2 две гуми. Използва се за минаване през тесни проходи. Super Pursuit Mode – колата става супербърза. И най-накрая, но не на последно място, Micro Jam – сканиране на терминали за информация, отваряне на врати и т. н., както и за зареждане от енергийни източници.

В Knight Rider 2 подобно на пре-



С теб ще се разправям три нива по-натам, сега бързам.



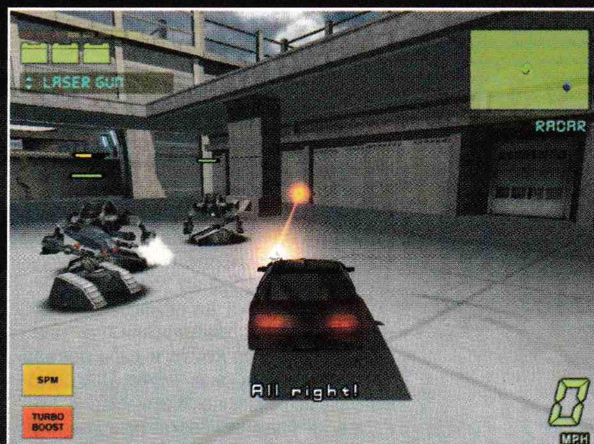
Така изглеждат терминалите, които може да хаквате.

дишната игра противниците не са много. Налице са разни досадни роботи, които щъкат насам-натам и ви обстрелват агресивно. Те са що-годе лесни противници, но като са на големи групи, доста бързо ви източват енергията. А когато покрай тях има и такива изстрелващи ракети, нещата загрубяват. В KR1 се налагаше да бягате от хеликоптери, защото нямаше как да се биете с тях. Тук обаче ще трябва да се изправите срещу онзи "суперхеликоптер", за който споменах в началото, а това не е лесна задача. Освен това едва ли ще изненадам някого (поне тези, които са запознати с Knight Rider като цяло), ако кажа, че ще се срещнете с KARR (двойник на KITT), Goliath (версия на KITT под формата на камион) и, разбира се, Гарт – злият син на Уилтън, чието лице получава Майкъл.

Дотук опитах да остана неутрален в представянето на играта. Сега обаче е време да си излея яда относно няколкото неща, които не ми се понравиха, та дори ме нервираха. Защо, по дяволите, Davilex не вземат да се постараят малко повече. Хубаво, разширили са геймплея, вслушали са се в съветите на някои фенове на сериала относно вкарването на оръжия, възможността за поправка и увеличаването на скоростта при Super Pursuit Mode, обаче пак нещо куца. Колко му е да вкарат десетина нива, в които се играе като Майкъл. Хем ще разнообрази геймплея, хем ще удължи играта с някой друг час. В сегашното си състояние се минава за отрицателно време. Вярно, по-трудна е от предишната, но е също толкова кратка.

Това с геймплея и краткостта се преглъща. Играта и така става за убиване на свободно време. Истинският проблем обаче е управлението. Добре де, решили са да не вкарват игра с Майкъл, а да съсредоточат геймплея около карането на KITT, е толкова ли не можаха да направят едно свястно управление на тая кола. Срамота е два пъти да ни пробутват такова нещо. В предишната част не беше особен проблем, но

Опа, не улучих!



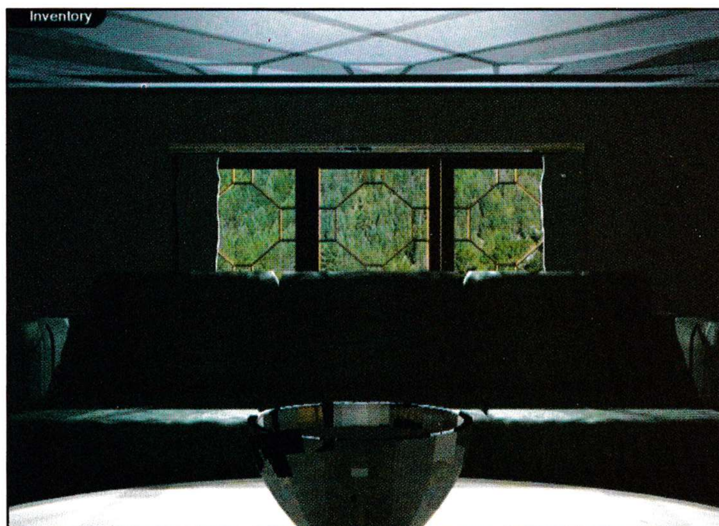


За такава суперкола KITT има доста оскъдно табло

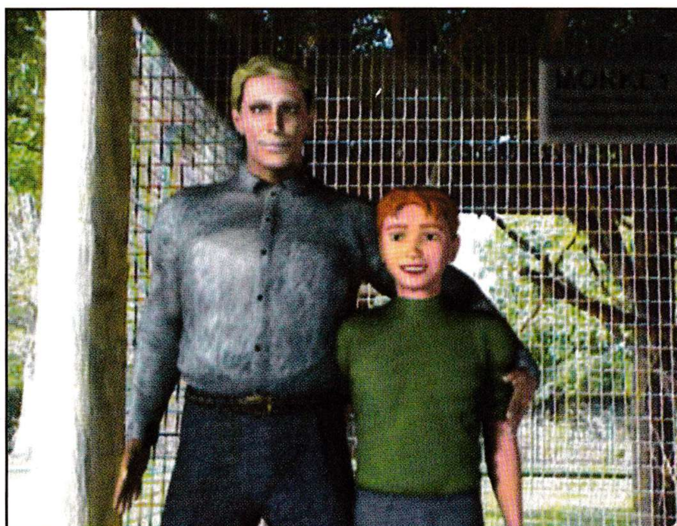
тук например, когато роботите опитват да ви заобиколят, е трудно да се нацелят, защото колата се завърта прекалено рязко на големи градуси. Вероятно в конзолната версия този проблем го няма, заради аналоговите стикове, но честно казано, не съм имал възможността да я играя на конзола, пък и това не е оправдание за проблемите в PC версията. Иначе освен неприятния контрол над колата, друг проблем с управлението няма. Е, ще се наложи да свикнете с над десет бутона за различните режими и способности на KITT. В началото всички тези бутони се бъркат, но бързо се свиква. С камерата обаче може да имате малко неприятности. Например при битката с хеликоптера тя непрекъснато се върти, така че да показва къде се намира той. Това е адски дезориентиращо и дразнещо. Добре че има няколко позиции на камерата, включително и такава отвътре на колата, която на мен ми беше много по-удобна за гореспоменатата битка. Неприятното при нея е, че видимостта е доста намалена, но поне винаги знам накъде карам.

Графиката на Knight Rider 2 не е нищо особено. Дори е под средното ниво. Моделите на KITT и босовете са изпипани повечко, подобно на първата игра, но на останалите неща не е обърнато толкова внимание. Дизайнът на нивата е доста скучен като визия. Еднообразието е малко в повече. Караш, караш и се чудиш дали пък вече не си бил тук. Това важи с особена сила за нивата, в които има тунели с множество разклонения. Озвучаването е добро. Нямам големи забележки към него. Освен прекалено смешното озвучаване на героите. Например Майкъл е като супернадъхано 10-годишно хлапе. Няма да ви обяснявам какво точно имам предвид. Поиграйте 10 минути и ще ме разберете. Като цяло от диалозите се разбира, че играта е насочена към детската аудитория, което е странно решение, имайки предвид, че по-голямата част от феновете на сериала вече са далеч от детската възраст.

Както казах преди време, Knight Rider можеше да е много по-добра игра. Който я е харесал, ще хареса още повече продължението, защото двойката определено е стъпка в правилната посока, но ще спечели малко нови фенове.



Върхът на графичните красоти, които ви очакват тук.


Моделите на персонажите са забележително нечовекоподобни.

LIFESTREAM

Съобщенията за грешка не лъжат - цялата игра е една голяма грешка

■ Unimatrix Productions ■ http://www.unimatrixproductions.com/ ■ P733, 64 MB RAM, 600 MB HDD ■ куест ■ 1 CD

На геймърската сцена има хитове, по-лоши игри и откровено несполучливи експерименти. Има и Lifestream – една игра, която е толкова нелепа, че заслужава цяла собствена категория в йерархията на посредствеността, някъде далеч под всички останали. Става въпрос за самоделен куест, правен с помощта на Flash, Shockwave и безплатна "машина", който при все това се опитва да се продава комерсиално. Посредствена графика, скучен геймплей, блудкав сюжет и бъгове дори на онези места, но които не бихте предположили, че може да има бъг. Изобщо – едно от онези заглавия, които струват далеч по-малко от диска, на който са записани.

Боян Спасов
boian@rpgbg.net

Когато инсталирах играта и се опитах да я стартирам, ме поздравиха 4-5 съобщения за грешка с най-разнообразен и твърде озадачаващ текст – от "невалиден символ", до "обектът не поддържа исканото свойство или метод". Подканен бях да натисна клавиша Esc, но тъй като това не доведе до нищо, просто изчетох съобщенията и щракнах върху OK. Учудващо, но играта след това тръгна, сякаш нищо не се бе случило, като само от време на време действието на екрана се прекъсваше от нова порция съобщения за грешки. Ако бях суеверен, щях да предположа, че духовете на някогашните читави куестове, ме предупреждават по този начин да не пускам в никакъв случай тази подигравка с любимия ми жанр.



Твърде съм удивен, че Lifestream не е намерил своя път до каталога на The Adventure Company

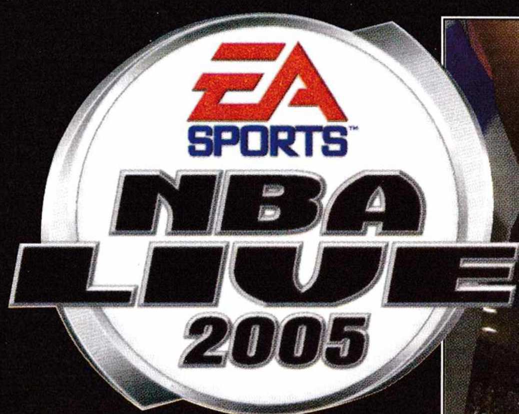
– една фирма-разпространител, която напоследък се прочу с посредствените си заглавия точно в този жанр. Мога да предложа само две възможни обяснения за това – или The Adventure Company най-сетне закономерно са фалирали, или пък са преценили, че това заглавие е дори под техните смешно ниски стандарти за качество. Lifestream би била жалка, дори ако се разпространяваше безплатно, а комерсиалното ѝ издаване е просто наглост.

Ако не си смените ръчно разделителната способност на 640x480, играта върви в

малко екранче в средата на монитора ви, заградено от тлъста черна рамка

Така може би обаче е по-добре, защото по-лесно може да се абстрахирате от грозния външен вид на абсолютно всичко в Lifestream, отмествайки погледа си върху успокояващия черен фон. Камерата използва поглед от първо лице (мислех да кажа "подобен на този в MYST", но не ми се иска да обиждам класическата игра, сравнявайки я с това умотворение по който и да е показател), което пък си е чиста благословия, защото малкото анимации, показващи главния герой или което и да е човешко същество отстрани, могат да ви причинят косопад, астигматизъм, астма, гадене и припадъци. Въпросният протагонист се нарича Джон Холтън и е тайният незаконороден син на католическия отец Рандолф Холтън – двамата пазят роднинската си връзка в строга тайна, а явно никой не е забелязал общото им фамилно име, което поне по моему компрометира цялата секретност... Наскоро отчето е изчезнало от съвременния свят в търсене на някаква мистична и изкусителна магия, наречена Lifestream, а синът му се опитва да намери неговите следи.

В краткото описание на играта се казва, че ще имате възможност да играете с Джон в настоящето и с Рандолф в далечното минало – нямам основания да се съмнявам в това, макар че изтърпях играта само половин час, решавайки първите няколко загадки. Те бяха точно толкова посредствени, колкото историята и графиката – написване на фамилното име "Холтън" върху електронна (!) ключалка, инсталирана на бараката (!!) до църквичката на изчезналия свещеник и усърдно кликане върху малко забележимите обекти по екрана и периодически излизащите съобщения за грешка, които си остават без видими последствия. От всичко това като че ли съобщенията за "невалиден символ" бяха най-интересното. В крайна сметка смятам, че в това заглавие няма абсолютно НИЩО, което да ви привлече, освен ако нямате мазохистични наклонности.



Бъди звезда... днес!



- EA Sports
- www.easports.com/games/nbalive2005
- P 700 MHz, 256 MB RAM, 32 MB Video
- Sports ■ 2 CDs





Няма друга такава игра. Невероятна динамика, тотален екшън, бурни емоции, драматични обрати, уникални с красотата си изпълнения, които карат публиката да изпада в транс. Това е NBA Live. Един свят, в който освен парите и славата има дух и неповторима атмосфера, които трудно могат да бъдат открити на друго място.

Ангел Тодоров
archangel@mail.bg

За никого не е тайна, че EA Sports са абсолютният лидер в спортните игри. Тяхната на практика монополна за най-популярните спортове позиция успя да вкара претенциите на феновете в съвсем тесни граници. През годините свикнахме да искаме малко, да не очакваме почти нищо ново и в крайна сметка да получаваме само дребна порция от желаното удоволствие. И ако във футбола се появи някакъв лъч на надежда, то какво да кажем за хокея или баскетбола. Франчайзинговите схеми и милионните договори със съответните спортни асоциации доведоха положението до граничещо с абсурд. Вместо да се радваме на пълните възможности на съвременните технологии, ние всяка година получаваме поредната порцийка от превърналите се в безлични търговски марки суперскъпоплатени спортисти. Подобно докосване до звездната суета е NBA Live. Изданието за актуалния сезон с абсолютно нищо не нарушава традициите, които са се наложили в развитието на серията.

Тази година върху кутията на играта с устрем в погледа стои "светлият" образ на Carmello Anthony, младата звезда от Denver. Може да прозвучи малко заядливо, но като че ли с това се изчерпват забележимите новости в изданието за 2004/2005-та. Освен музиката и актуализираните състави на отборите според твърденията на производителя има и други нови неща, само че те са доста трудни за откриване. Ако трябва да започнем с твърденията за новия графичен енджин, ще има доста да се чудим какви и къде са промените. А такива има и според производителя те се изразяват в по-детайлните физиономии и екипировката на играчите. Това може и да е вярно, но едва ли ще повлияе по какъвто и да е начин на играта и цялостното впечатление от нея. Все пак баскетболът е твърде динамична игра и е малко вероятно някой да реши да се заглежда в новите татуировки или по-красиви екипи на играчите.



Промени има и в геймплея, но ми се струват по-скоро козметични. Въведената в изданието за 2003-та идея за различни Freestyle-движения претърпя някакво развитие през изминалата година. Подобно е положението и сега. Наистина има някои нови забивания, блокове и други действия и ако в старите издания тези елементи от играта бяха в голяма степен автоматични, то сега контролът, с който ще разполагате, е по-голям. Съвсем отделен е въпросът доколко това променя усещането от играта. Нивата на трудност са общо четири (rookie, starter, all-star и superstar), като по-високите определено има какво да предложат като предизвикателство.

Както може да се очаква, NBA Live 2005 изглежда черна и звучи като такава. Тук музиката за кой ли път е хип-хоп ориентирана. В това отношение изненади няма, а и не могат да се очакват. Все пак играта би изглеждала безкрайно причудлива, ако музикалното оформление бъде насочено към други стилове. По никакъв начин не бих могъл да си представя баскетболна игра, озвучена с Death Metal или друга такава жизнеутвърждаваща музика. В актуалния саундтрак присъстват изпълнители от рода на the Brand New Heavies, Bump J, the D.O.C., Will. I. Am, Wylde Bunch, MC Lyte, Nomb и други подобни, така че ако си падате по черната музика, със сигурност ще останете доволни.



Добре дошли в джунглата

■ Aspyr ■ www.pitfallharry.com ■ P 800 MHz, 256MB RAM, 32MB Video
■ Action/Adventure ■ 2 CDs

Тъмни джунгли, изпълнени със страховити и враждебни същества, дълбоки и мрачни пещери, тайнствени останки от древни цивилизации и потънали в ледове земи. Съкровища, мистериозни загадки и надпревара с коварните противници. Това е светът на нашия герой. Неговото име не е Индиана Джоунс, а просто Хари, търсач на приключения с неукротим дух и смело сърце, който няма да се спре пред нищо за да победи.

Ангел Тодоров
archangel@mail.bg

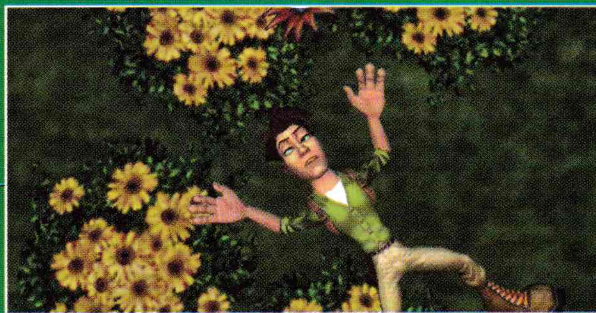
Някъде далеч в Латинска Америка нашият герой е в търсене на поредното предизвикателство пред изследователския си дух. Потънал дълбоко в перуанските джунгли, той трябва да се справи с множество трудности и изпитания, но нищо не може да го спре, защото крайната цел си заслужава. Няколко са причините, които карат Хари да тръгне в една толкова рискована мисия. Първата е откриването на съкровището, втората е омразата и подла конкуренция, а третата – просто да не допусне то да попадне в ръцете на грешния човек, който може да причини огромни беди и нещастия. Малко екшън и приключение, много подскачане и тук-там решаване на някоя дребна загадка. Това са предизвикателствата, с които би се сблъскал всеки решил да пробва Pitfall: the Lost Expedition.

Както става ясно, сюжетът не блести с нищо особено. Сигурен съм, че всеки дори без да се замисля много, веднага би могъл да се сети поне за още няколко игри, които експлоатират абсолютно същата тема. За съжаление освен баналната история, използваните персонажи и тяхното представяне, същото важи и за геймплея.

Ако заглавието на играта ви се струва познато, това не е случайно. Подвизите на виртуалния последовател на Индиана Джоунс са конзолен хит от преди време. Традиционно конзолните подвизи на Хари имат своето продължение и в тази PC игра. Независимо от опитите на създателите да предложат управление за свикналите с компютъра геймъри, са налице някои недостатъци, които правят усвояването на контролите малко досадно. Това няма да се случи, ако използвате геймпад, но ако разчитате на клавиатура, нещата не стоят много добре. Все пак в игра, която има претенциите да бъде доста динамична, изпълнена с екшън, изискваща бързи реакции и добра координация, е малко странно да се предлагат близо двадесет бутона, с които да се управлява героят. Все ми се струва, че ако производителят се беше сетил да вкара в употреба мишката, всичко щеше да изглежда по съвсем различен начин. Все пак с клавиатура също може да си играе прилично, така че драмата не е чак толкова голяма. С контрола и управлението би трябвало да се оправите за не повече от 10-15 минути, следователно че той няма защо да се поставя сред основните проблеми в играта.

Иначе движенията, които ще се налага да карате Хари да прави, са много. Освен придвижването във всевъзможни посоки, той ще скача, тича и пълзи, ще се промъква, поглежда насам-натам, а като капак на всичко ще се налага да се бие и използва различни полезни "инструменти", които носи в раницата си. В тази връзка трябва да се отбележи, че без някои от тях той не би могъл да продължи напред. Дали те ще бъдат приспособления за катерене, газова маска, задушливи бомби, средства за плуване, факли, взрив, щит и други, тяхното притежаване и правилна употреба са критични за успеха в играта.

Обявеният от издателя жанр, в който е изпълнена Pitfall: the Lost Expedition е застъпен толкова, колкото и елементи от класическия Jump'n' Run. Това е доста важно уточнение, тъй като освен битките и откривателството, придвижването из пространството на играта е изпълнено изцяло в този дух. Затова Хари е принуден да се справя неп-

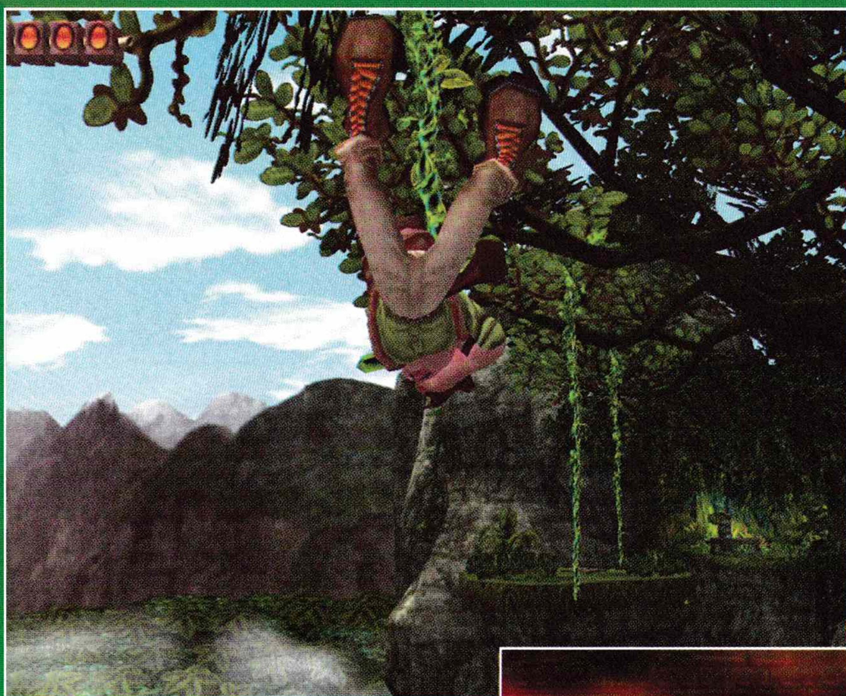

▼ Нашият герой се събужда и приключението започва.


▲ Дали това е само сън?


▲ Тази зъбата дупка трябва да бъде прескочена.

▼ Каква ли опасност дебне тук?





Тези изпълнения в стил "Тарзан" са неизбежни.



Още няколко ритника и този звяр е свършен.

рекъснато с всевъзможни препятствия. Дали ще бъдат зъбати дупки, люлеещи се маймуни, прилепи, пирани, пингвини, гадни бръмбари, скорпиони или изскачащи от водата с отворена уста и завиден апетит крокодили, всички те трябва по някакъв начин да бъдат преодолени. За да стане това, е нужно да се налучка верният ритъм, да се уцели таймингът на придвижване и да се използват успешно особеностите на средата. Независимо дали ще се налага да се прескачат разни неща, или пък да се катери и люлее по лиани, нашият герой трябва да бъде воден от сигурна ръка, която знае какво прави. Иначе следва загуба на точка и в крайна сметка ще де наложи да се започва от началото.

С бойните възможности на героя ще се запознаете още в първите минути от играта. Това е хитър ход от страна на авторите, тъй като едва прохождащият в играта геймър има възможността да види Хари в бойна обстановка срещу един впечатляващ с привидното си могъщество противник. От друга страна, още в този миг прозира твърде слабото изпълнение на бойните сцени. Оказва се, че арсеналът от удари въобще не е богат. За да бъдете успешен в битките, е достатъчно да се движите с необходимата бързина, да избягвате атаките на противника и да удряте, когато го сварите неподготвен. Това няма как да бъде наречено трудна задача, тъй като противниците нямат навика да влагат особено голямо желание, а и при очевадната липса на "интелигентност" победа се постига без особени усилия. Вместо да прилагат някакви понетрадиционни и разнообразни атаки, враговете разчитат на стандартни нападения, които с лекота може да се предвидят и да бъдат избегнати. Това е жалко, защото въпреки детската визия на противниците, можеше двубоите да се направят много по-интересни и вълнуващи, а



в сегашния си вид fighting-елементите присъстват само за да внасят някакво бегло разнообразие в подскачането и преминаването през различните препятствия. Все пак не бива да се забравя, че играта е ориентирана към детската аудитория. Затова прекомерната трудност в битките би могла да бъде твърде обезсърчаваща за невръстните геймъри.

Тази насоченост на Pitfall: the Lost Expedition ясно се забелязва по външния облик и графичното оформление. Героите изглеждат все едно току-що са изскочили от някой анимационен филм. Обстановката е пъстра, шарена и ярка като цветове. За хлапета на възраст 7-8 години всичко това със сигурност би създало ведро и весело настроение, но за по-големи начинът, по който изглежда играта, е много вероятно просто да бъде дразнещ или поне да изглежда несериозно. Това важи и за образите на героите, както враговете, така също приятелите и помощниците. Всички те изглеждат достатъчно миловидно, все едно са създавани от художниците на Дисни. Иначе някакво разнообразие има. Действието се развива в различни екзотични местности. В рамките на около 40 нива Хари ще трябва да действа в съвсем различна обстановка. Дали това ще бъде потънала в зеленина и пъстри цветове джунгла, мрачна пещера, синьо-бели заледени територии, или изпълнени с мистерии руини, винаги всичко изглежда някак по детски лековато. Всъщност едва ли целта на производителя е била друга. Pitfall: the Lost Expedition е категорично насочена към по-невръстните геймъри, които биха могли да преживеят в нея достатъчно забавни и интересни моменти.

Цветно и шарено – така изглежда играта през повечето време.



LEISURE SUIT LARRY
MAGNA CUM LAUDE

От автора на книгата "Научи се да сваляш гаджета в 5 прости, 35 сложни и няколко болезнени урока"

■ Vivendi/Sierra ■ www.leisuresuitlarry.com ■ P 800, 256 MB RAM, 32 Mb Video, 3 GB HDD ■ apkaga/epomuka ■ 4 CDs



Крайната цел на тази странна игра е тоталното алкохолизиране на набелязаната жертва – практически задължителна стъпка в почти всеки флирт на Лари.



След толкова години отсъствие Лари най-после се завърна. Или пък не? Сигурно е, че се завърна поне някакъв Лари – защото главният герой не е така добре познатият ни неудачник, пишман-плейбой и заклет сваляч Лари Лафър, а тръгналият по неговите стъпки племенник Лари Ловидж. Както бе обявено още в предварителната информация, новата игра не е куест като предшествениците си, а семпла аркада с еротична нотка, предлагаща неангажиращо развлечение, цял харем привлекателни девойки, а също шеги, закачки и гегове "на корем"...

Боян Спасов
boian@rpgbg.net

Ще ви спестя дългите встъпителни разсъждения за еволюцията на компютърните игри и съдбата на жанра на куестовете, както и сравненията между "новата" игра и култовата някогашна серия на Ал Лоу, която я е вдъхновила. Нека оставим мъртъвците погребани и не се ровим в миналото, а направо да видим какво предлага новата игра. Факт е, че тя съвсем определено не е куест и прилича на предшествениците си не по отношение на геймплея, а по-скоро като стил на шегите и цялостна атмосфера. Дори без Ал Лоу в екипа, без интелектуални загадки и без Лари Лафър в главната роля, създателите на играта определено имат какво да ни кажат за

елегантното изкуство на свалката през погледа на един неудачник

Главният герой Лари Ловидж е същинско подмладено копие на прочутия си застаряващ чичо както със смешния си външен вид, така и с начина си на мислене и характерното бройкаджийско отношение към жените. На всичкото отгоре напоследък му е излязла репутация на хомосексуалист, тъй като работи като помощник-барман в гейклуб на име "Спартакус". Въпреки старанието му и всичките усилия, които полага, той си остава най-големия неудачник в колежа, а нежният пол гледа на него със смесица от досада, съжаление и откровена неприязън. Това обаче рядко го обезкуражава! Когато в кампуса пристига телевизионното реалити-шоу Swingles, Лари вижда своя шанс да се пребори за голямата награда – романтична среща в ефир с трите най-красиви девойки в колежа. За да се сбъдне мечтата му обаче, той трябва да вдигне своите акции в очите на нежния пол, да не остави непокорено женско сърце след себе си и найвече да се докаже като желана и популярна личност...

Фотографията дава някаква легитимна причина на нашия герой да зяпа часове наред красивите момичета в колежа.



стъпка първа: Забаламосай ги с приказки!

Повечето момичета в колежа няма да поемат риска да завържат дълъг разговор с Лари, но все пак са останали няколко заблудени красавици, които все още подлежат на ухажване. Диалозите, както и всички други етапи на свалката, са реализирани с малка "игра в играта". Докато Лари приказва с обекта на своето обожание, играчът управлява малко сперматозоидче, движещо се в долната част на екрана. Ако избирате правилния път, героят казва подходящите реплики и прави положително впечатление на момичето. Обратно, ако правите гафове, чувствата на събеседничката ви към вас съответно охладняват. Ако на края на разговора не сте направили нужното впечатление, имате възможност да опитате отново, а след няколко неуспешни опита ще получите възможност да понижите трудността (впрочем, това важи и за останалите миниигри).

стъпка втора: Алкохолът е твой приятел и съюзник!

Е, не точно – когато е пиян, Лари прави дори повече гафове от обикновено и в края на краищата пада под масата. При все това, алкохолът





Хей, Бейби! Надявам се да не хъркаш, защото се будя лесно...



Тази миниигра прави реверанс към класическата аркада "Tapper".

е важно нападателно оръжие във войната между половете – все пак, коя трезва девойка ще се съгласи да излезе с Лари? Тук на помощ идва популярната в колежа игра Quarters – противниците последователно се опитват да вкарат монетка в празна чаша върху масата, като при успех на единия от тях другият е длъжен да пие за негово здраве.

стъпка трета: Изпълнявай капризите им!

Момичетата искат всевъзможни неща, преди да капитулират, и бедният Лари трябва да намери някакъв начин да им ги даде. Независимо дали става въпрос за танци, скачане на батут, смесване на коктейли, гонитба с агенти на ФБР, разпространяване на агитация за свобода на лабораторните маймуни, или нещо още по-перверзно, всичко е реализирано с една от няколкото семпли миниигри, обикновено изискващи минимум практика и единствено добър рефлекс. Без да описвам подробно всяка от тях, ще кажа само, че като цяло те са твърде прости, повтарят се често и бързо ще ви омръзнат. Не знам дали авторите са направили играта си такава, защото



Стаята на Лари – не е кой знае какво, но той я нарича "любовно гнездение". Останалите хора обикновено я наричат "токсична яма".

Морган е мечтата на всеки "очилатка" красива, умна, гледа фантастика и играе ролеви игри.



тя се разпространява и на всевъзможни конзоли, защото статистиката изненадващо показва, че над 50% от феновете на старите Лари-игри са от женски пол (и също както конзолните геймъри рядко си падат по "сложнотиите"), или пък защото просто не са имали по-добра идея... Все пак е странно, че една игра с рейтинг "за възрастни" предлага геймплей, който евентуално би бил подходящ за 7-годишни хлапета и съм сигурен, че мнозина ще останат разочаровани от липсата на предизвикателство и монотонността на изпитанията, които предшестват всеки забавен диалог, култов момент или оригинална анимация.

стъпка четвърта: Всеки е по-висок, когато стъпи върху портфейла си!

На няколко места в играта ще ви трябват пари, например за да изведете някое момиче на скъпа среща, да се издокарате в подходящ костюм, да закупите помощно средство, улесняващо ви в някоя от миниигрите или просто да си платите таксата за достъп до ново място. За щастие, парите в света на играта се печелят доста лесно – има няколко места, на които имате възможността да поработите срещу заплащане в брой или пък да играете "на възрано". Всичко това е реализирано отново с до болка познатите и омръзнали ни миниигри. Можете също така да събирате "гущери", като фотографирате красиви девойки и продавате снимките или просто тършувате навсякъде, тъй като предметите от декора понякога се оказват същински златни мини.

стъпка пета: Разкрий всички тайни!

За да не заспите от скука поради липсата на смислени предизвикателства, авторите са предвидили много тайни опции и изненади, които можете да отключите срещу т. нар. "тайни жетони". Тях получавате като награди за успехите си, а също можете да ги откриете из скришните места по декорите (съвсем както парите). Срещу жетоните може да получите достъп до много и разнообразни изненади – концептуални рисунки от разработчиците, триизмерни модели на героите в играта, възможност да играете със залог "събличане" срещу някое от момичетата, нови и по-красиви екрани при зареждане, преобличане на девойките по "палаво" бельо и т. н. Може да използвате тайните жетони също и за да спечелите автоматично игра, с която не ви се занимава.

В крайна сметка Leisure Suit Larry – Magna Cum Laude е една парадоксална игра, защото едновременно се опитва да наподоби предшествениците си и да избяга от тях. Знам със сигурност, че старите фенове ще останат много разочаровани от геймплея, но дори само от носталгия ще одобрят шегите, геговете и атмосферата на новата серия. Нямам никаква идея как ще я приемат новите играчи, но подозирам, че няма да я разберат. В същността си серията Larry винаги е била хумористична, а не еротична, както си мислят мнозина, и в това отношение новият епизод не е изключение. Ако успеете да прегълтнете безмозъчния геймплей, има голяма вероятност да се забавлявате с Magna Cum Laude, която вероятно ще си остане последният реверанс към класическата "сваляческа" сага на Sierra.

TRIBES VENGEANCE

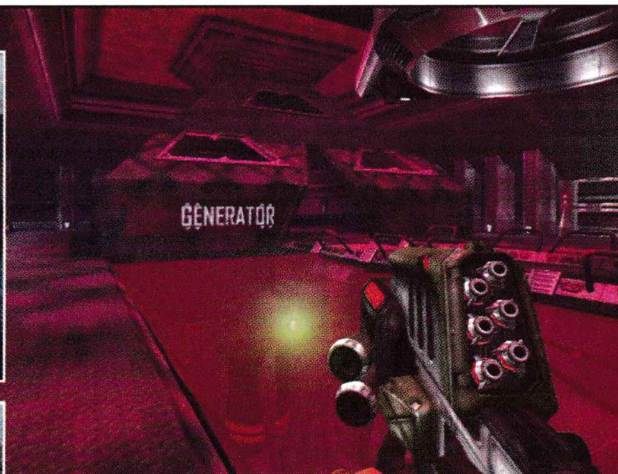
UT2004 клонинг или нещо повече?

■ Irrational Games/Sierra
■ www.tribesvengeance.com
■ P4 1 GHz, 256 MB RAM, 32 MB DirectX 8 Video
■ FPS ■ 3 CDs

Ще трябва да натискате доста бутони.







Изключване на ядрен реактор.

Може да се играе и от трето лице.

Най-сетне на пазара се появи новото попълнение в Starsiege серията. След Starsiege: Tribes, Tribes 2, сегашната, трета част, носи името Tribes: Vengeance. Всъщност тя е трета, само ако не броим многобройните игри от други жанрове, които се развиват в същата вселена. По-важното обаче е, че тази игра е един от най-сериозните претенденти за титлата "отборен шутър на годината" наред с Battlefield: Vietnam и Star Wars: Battlefront.

Иван Цирков
blader@mail.bg

Може би тук е мястото да направя някои пояснения за предишните игри от серията. Действието им се развива в бъдещето, във вселена, в която две могъщи фракции водят постоянна война. Империята, както може да се досетите, е законният владетел на всичко. А срещу нея се изправят "племената", които се борят за независимост.

Предишните игри повече или помалко се превърнаха в хитове, главно защото предлагаха невиждан за времето си отборен мултиплейър. Става дума за битка върху големи открити пространства, различни класове бойци, превозни средства, множество фактори, подпомагащи и насърчаващи отборната игра... да, може да ви звучи познато, но преди няколко години не беше така.

В България, както си му е редът, никой не обърна внимание на тези игри, главно защото не предлагаха сингълплейър. Е, в тази част вече и това е налице, при това във висококачествено изпълнение.

Тук е мястото да разкажа кой е главният герой в играта и за какво се бори. Е, няма да го направя. Просто героите са доста повече от очакваното. В самото начало на играта ще видите кът-сцена, в която паднал на земята войник, очевидно тежко ранен, дава на надвесената над него жена (която пък очевидно току-що е стреляла по него) някакво странно нещо и ѝ казва, че и двамата са били излъгани. И това е. Лично аз се почесах недоумяващо, но после разбрах, че това реално е краят на играта и в този момент започва да се разказва как се е стигнало дотам.



В първото ниво играете от името на принцеса Виктория, дъщеря на императора. Корабът му е нападнат от "племената" и вие се стремите да се измъкнете от него. Бивате заловена и в този момент се срещате за първи път с Даниел, харизматичния водач на това племе, носещо името "Phoenix Tribe". Следва още игра с Виктория, после влизате в кожата на принцеса Джулия, която, както разбирате по-късно, е дъщеря на Виктория. След което ще играете и с малката Джулия, после отново с Виктория, с Даниел, с един наемен убиец... и така нататък. Гледната точка постоянно се променя, виждате събитията през очите на най-различни хора, действието се прехвърля между минало и настояще, а точно както и в Max Payne 2, ще преигравате някои нива по няколко пъти, с различни персонажи. Поне според мен този подход е присъщ най-вече за книгите и отчасти за игралните филми. Не мислех, че има начин да бъде реализиран подходящо в игра, но явно съм грешал. Защото е.

Странното е, че макар да не играете от името само на един човек, чувството за идентифициране с персонажа е силно. Не знам защо, може би само при мен се получи така, но аз наистина се вживявах в играта на някои места. Същевременно самите герои се променят, характерът им – също и това допринася за по-голямото разчупване на историята.

Май много се отплеснах. Да поговорим за самата игра. Tribes: Vengeance по същество си е напълно



Въздушна битка с помощта на джетпака.



Гладиаторски битки в бъдещето.

класически фърст пърсън шутър от типа на Unreal Tournament 2004, само че със сингълплейър. Всъщност дори използва същия енджин и общата визия е доста сходна. Разликите в геймплея обаче не са малко.

На първо място, както беше и в предишните части, тук всеки един човек е облечен в някакъв вид броня. Тя може да бъде лека, средна или тежка, същевременно осигуряващи различна степен на защита на носителя си. Външният вид и дизайн на броните се различава, но параметрите им в общия случай са същите.

Леката броня осигурява най-малко защита, но притежателят ѝ се движи най-бързо. Освен това единствено в нея може да се използва снайперската пушка. Съответно средната броня предлага най-добър баланс между всички свои параметри, а уникалното оръжие при нея е т. нар. "buckler", което представлява нещо като щит, който обаче може да бъде хвърлян и използван като оръжие. Тежката броня съвсем определено заслужава името си и човекът в нея може да се чувства напълно сигурен в повечето случаи. Е, маневреността в нея е доста по-ограничена, така че някой пъргав противник в лека броня може да ви създаде доста ядове, но се свиква. Уникалното ѝ оръжие е минохвъргачка, която има дълъг обсег и нанася огромни щети.

Останалите оръжия са общо взето класически, по-оригиналните са spinfusor (изстрелва диск, който се взривява, има далечна прилика с Ripper-а от Unreal Tournament), ракетомет, който изстрелва не една, а шест ракети и grappler, с чиято помощ можете да се закачате по стени и тавани и да се катерите на иначе недостъпни места.

Като стана дума за катерене, една от уникалните характеристики на Tribes: Vengeance, е наличието на джетпакове и... кънки. Първите са ясни – в играта скок така или иначе няма, но с джетпак можете да се издигнете колкото си искате високо, стига да имате достатъчно енергия. По-интересни обаче са вторите. Те се активират при желание на играча и в зависимост от това на какъв наклон е. Да кажем просто, че с тяхна помощ можете да се пързаляте по абсолютно всякаква повърхност, стига теренът да е във ваша полза. Най-интересното е, че с комбинирането на тези два уреда се постига почти невиждана до момента повратливост и динамика, и дори иначе тромавият персонаж в тежка броня може да се движи с огромна бързина. Всичко това издига мултиплейър мелетата до едно ново ниво.

А тези мелета съвсем определено нямаше да са същите, ако в играта нямаше и превозни средства. Е, за съжаление те са само четири – две наземни и две въздушни, но са измислени добре. Наземните са Rover – двуместен джип, който освен това служи и за мобилна база за смяна на оръжията и презареждане; Jump Tank – ами, подскачащ танк. Малко странно като идея, но пък оригинално. Летящите са Fighter Pod – едноместен летателен апарат, можещ да се движи във всички посоки, вкл. и да увисва във въздуха като хеликоптер. На последно място остана Assault Ship-а, който е голям, тежък, добре въоръжен и има три места. Въобще превозните средства не са много като бройка, но си пасват на мястото. Е, в някаква степен джетпаковете и кънките ги обезсмислят, но все пак разстоянията в играта не са малки, а и не трябва да се подценява голямата броня и мощното въоръжение на танка и щурмовия кораб.

Графиката в играта си е Unreal Tournament 2004 отвсякъде. Ако не знаех, бих предположил, че това е мод. Е, всъщност като че ли е една идея по-добра, анимациите са добри, движенията на героите са що-годе добри анимирани. Въпросът е, че самата игра няма кой-знае какви хардуерни изисквания, а и огромните открити пространства в нея си казват своето и прекалено добрата графика би била по-скоро в ущърб на играта.

Звуците са съвсем стандартни, нищо изумително, нищо дразнещо. Озвучаването на персонажите, което предвид многобройните и продължителни кът-сцени е доста сериозен фактор, е отлично. Въобще и по този параграф играта получава сравнително високи оценки.

С две думи, Tribes: Vengeance е много добра игра. Историята и директно я нарежда сред най-добрите в жанра, а геймплеят и макар и нищо невиждано до момента, е изпипан. Препоръчвам я горещо на всеки фен на фантастичните екшъни, на хората, които харесват игри с дълбока история, на маниаците на тема "отборен мултиплейър", на... ами, както изглежда, може би на всички. Поне за да види най-после и българинът що е то "Tribes" и за какво служи.

Стрелба от борда на самолет.



Отново в света на скейта

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

■ Neversoft / Activision
■ www.activision.com/microsite/thug2
■ P 800Mhz, 256MB RAM, 32MB 3D Video
■ Sports ■ 3 CDs

Ще започна с финалните си думи: за пореден път се убеждавам, че от тази поредица сякаш не може да се очаква нищо ново. За добро или за лошо, голяма част от игрите от серията бяха спестени на PC геймърите, но си представям какво им е на конзолните фенове. От друга страна, има хора, които така или иначе ще я играят, а има и други, които за първи път се сблъскват с подобно заглавие и всички те вероятно ще я харесат доста. Въпросът е от кои сте вие.

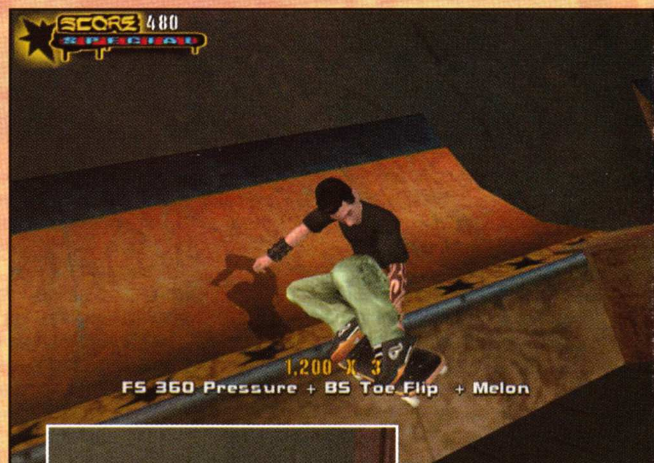
Иван Цирков
blader@mail.bg

Може би трябва да започна оттам, че по принцип аз по никакъв начин не мога да се нарека фен на скейтборда. Всъщност, като изключим един период през детските ми години, не съм качвал на дъска. Факт е, че нямам и желанието да го направя. При това положение си е направо учудващо, че първата игра от серията Tony Hawk, която играх, ми хареса. И то доста. Тя беше третата поред, след което дойде и четвъртата, последваха и двете "Underground" игри, първата от които – само за конзоли. Съответно нея я пропускам.

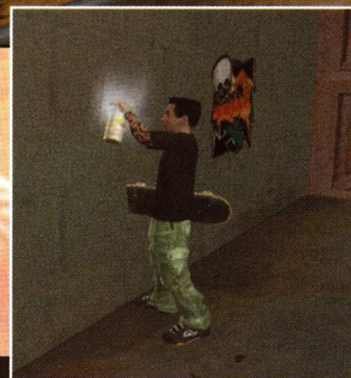
Сега обаче, когато това заглавие е в ръцете ми, аз забелязвам нещо много неприятно. Както и да го погледна, играта си е практически същата. Е, да, има някои нови елементи, все пак без тях нямаше да има причина играта да носи следващия пореден номер, но все пак – абсолютно недостатъчно, поне за мен. Но нека започнем отначало.

С две думи – вие сте скейтър. Кой или какъв точно – зависи от вас. Можете да играете с някой готов, като Тони Хоук, Боб Бърнкуист, Чад Мъска и др. Далеч по-интересна, но не и нова, е възможността да си създадете сам скейтър, по свой облик и подобие. Възможностите са сравнително големи, можете да избирате отделно коса, очи, дрехи, различни аксесоари, прически и някои откровени безумия като череп вместо глава, например. Отделно имате възможност да променяте ръста и фигурата на скейтъра, въобще с малко умение и известна доза креативност можете да създадете скейтър, който да има поне бегла прилика с вас. А ако това не е целта ви – можете да си направите и някой абсолютен изрод. Изборът е ваш. Също така можете да промените и стила си на каране, дизайна и украсите по скейта, да си правите собствени скейт-паркове и дори нещо наистина интересно – собствени трикове. Номерът става, като просто напаснете различни дребни елементи така, че да се получи нов трик, след което избирате с каква клавишна комбинация да се прави и воала – имате си нов трик. Че дори можете да го кръстите на ваше име. Може би тук е моментът да вмъкна, че поради неизвестни на мен причини (честно казано, не искам и да знам защо) в играта са вкарани идиотите от предаването "Jackass" на MTV, което иначе аз намирам за доста забавно.

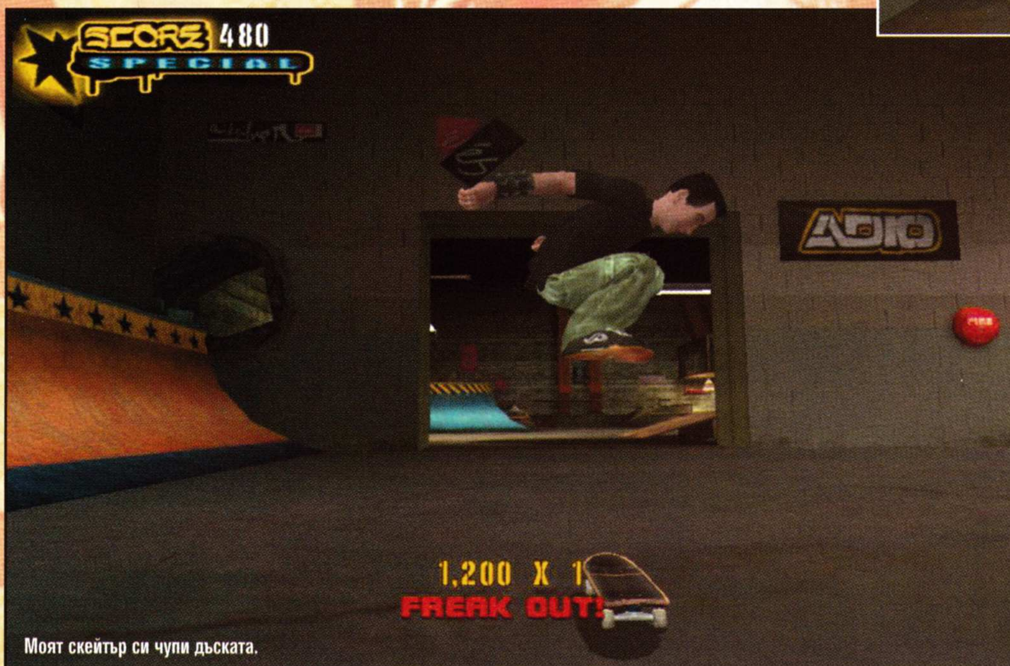
Следва избор на режима на игра. По принцип вариантите са два – "класически" и story mode. Първият не представлява никакъв сериозен интерес – просто преминавате през нивата едно след друго и изпълнявате поставените ви задачи. Вторият е принципно нов и без да е нещо особено, внася някакво разнообразие. Напомня на класическия режим, но първо минавате през свое-



▲ Въздушен трик.



◄ По стените могат да се рисуват графити.



Моят скейтър си чупи дъската.



Дали ще се пребия?



Уф, как ме мързи да карам.

образен туториъл, който освен това ви дава възможност и да повишите статистиките на скейтъра си чрез изпълнение на различни задачи. Например ако направите дълг грайнд, оценката ви за грайнд, логично, се повишава. Различни ваши колеги ще ви дават ценни съвети и като цяло ще ви помагат. През останалото време ще прехвърчат като луди покрай вас, забавлявайки се по различните рампи и пайпове. Интересното е, че този режим донякъде оправдава името си, тъй като е направен някакъв опит да се вкара елемент на история в играта. Това няма да го коментирам напълно умишлено; първо, защото надали някой го вълнува и второ, защото е безумно. Добре, разбирам опитите една такава игра да бъде представяна като нещо повече от обикновено забавление и средство за губене на свободното време, но чак пък да претендира да има и история, вече ми идва малко в повече.

Друг нов елемент в решила, е, че ще разполагате и с партньор, който ще ви помага. Задачите, които трябва да изпълните с него не са като вашите и тъй като той вероятно има различни статистики от вас, ще представляват друг вид предизвикателство. След като намерите къде точно из нивото се е скатал този партньор, ще можете да се сменяте с него в произволен момент.

А иначе самите задачи са си общо взето същите, каквито бяха и в предишните игри. Всичко се свежда до неща от типа на "направи грайнд върху ей-онзи парапет", "събори главата на статуята", "намери три някакви-си-там-неща в нивото" и т. н. Класика или просто липса на нови идеи – зависи от гледната точка.

Един нов и относително интересен елемент е, че вече можете да слизате от скейта. След което го гушвате под мишница и започвате да си подтичвате наоколо в съвсем прилична имитация на търд пърсън джъмп енд рън. В началото въобще не разбрах защо му е на нормален човек да го прави, но след съответната тренировка пред мен се разкриха нови и необятни хоризонти. Идеята е, че определени места в нивата могат да бъдат достигнати само пеша, например високи рампи и други обекти, от които след това да се спуснете със скейта. Не мога да споря – това е доста оригинална идея, която, без да променя коренно геймплея, го разнообразява.

По същия начин стои въпросът и с т. нар. "freak-out". Става дума за това, че след като се пребиете (което неминуемо се случва), ако започнете да "помпате" грайнд бутона, се пълни един бар. В зависимост от това докъде се напълни, вашият скейтър "изперква" по различен начин. Например чупи скейта си с глава, скача му отгоре, или го хваща и го засилва в близката стена. Интересното е, че това също ви носи точки. А лошото е, че след третия път, всяко едно от тези действия ви омръзва и всичко, което искате, е колкото се може поскоро да се качите обратно на дъската, за да направите най-после този проклет трик, който ви мъчи от половин час.

Другият нов елемент се нарича "фокус режим". В него времето се забавя и ви се дава възможност да правите спешъл триковете, които в предишните части не изискваха такова нещо, а можеха да се правят директно при пълен спешъл бар.

Нивата са доста разнообразни. Има както затворени, така и открити, макар че голяма разлика между тях няма – всичко се свежда до преминаване по парапети, ръбове, пързаляне по халф- и куотър-пайпове, правене на дълги и високи скокове, менюъли по земята (каране на скейта само на предните или задните колела) и други подобни трикове. Иначе самите нива са пълни с пешеходци, коли, велосипедисти и какви ли не други образи, които в някои случаи трябва да замеряте с ябълки, например. Въобще една немалка доза хумор присъства в играта.

По друг начин стои въпросът с техническата реализация. Добре, разбирам, че играта се прави паралелно и за конзоли, които вече в общия случай изостават от PC-тата като възможности. Обаче чак пък толкова ръбата графика, замазани текстури и какви ли още не недомислици. Според мен графиката не е мръднала по никакъв начин спрямо предишните игри от серията, което не е добре.

Звуците са си старите – нищо особено, даже леко дразнещи на моменти. Музиката е интересна, включени са парчета на 25 Ta Life, Faith No More, Lamb Of God, Frank Sinatra и още много, много други – целият списък включва над 50 песнички.

Контролите са претърпели лека промяна. Вече няма отделен бутон за "суич", т. е. обръщане на водещия крак върху дъската, сега за целта се използва бутонът за завъртане надясно във въздуха. Както казах, добавен е и бутон за слизане от скейта. Останалите неща са си повече или по-малко същите; това важи и за триковете. Въобще след един кратък период на привикване, няма да имате никакви затруднения да се справите с играта.

Общото ми мнение е малко раздвоено. От една страна, лично аз не виждам абсолютно никаква причина да играя отново същото нещо, което съм играл толкова пъти. От друга, това несъмнено е най-добрата игра от цялата серия и ако сте фен на скейтборда, може да ви хареса. Но не очаквайте да видите някакви чудеса по отношение на графиката или пък нещо невиждано до момента. Ако просто искате да се забавлявате – това е чудесен избор.



Грайнд върху пейките.





KULT
HERETIC KINGDOMS

Занимание за ден и половина

■ 3D People/Project 3 Interactive ■ www.p3int.com ■ P 1200, 256 MB RAM, 32 MB Video ■ action/RPG ■ 1 CD

Германската компания Project 3 Interactive прави смел опит да навлезе в жанр, в който конкуренцията е голяма и летвата е вдигната много високо от такива заглавия като Diablo и Dungeon Siege. Подобна задача е много трудна, но не е и неизпълнима, съдейки по неотдавнашното представяне на едно друго германско заглавие – Sacred!

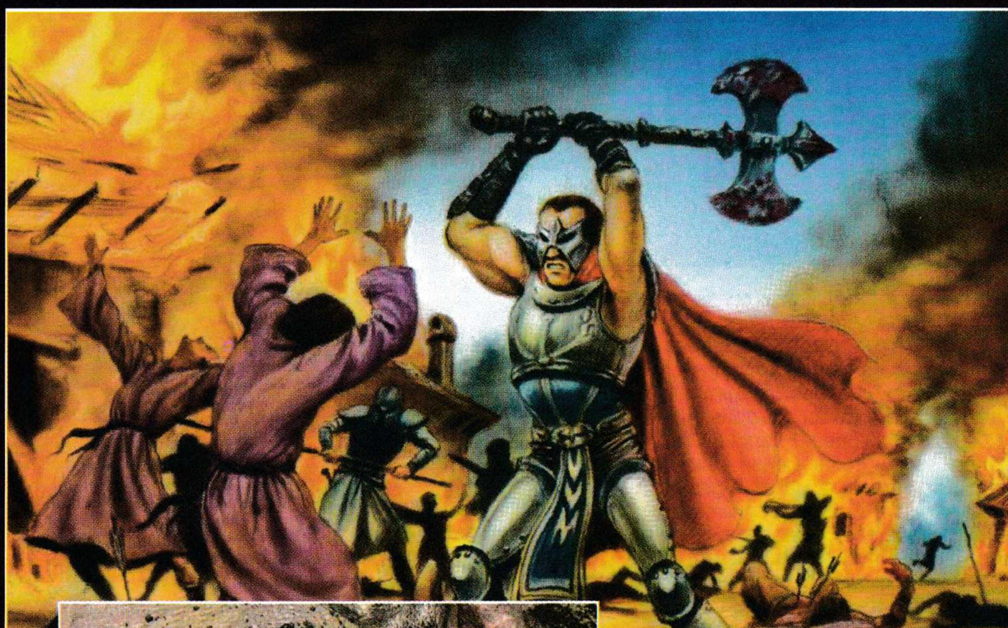
Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Дали опитът е успешен, или не? Германските геймърски сайтове са пълни със силно положителни отзиви – което не е никак чудно предвид на парите, които получават за реклама. Истината обаче е някъде по средата – играта Kult: Heretic Kingdoms не е лоша, но не е и забавление за повече от два дена.

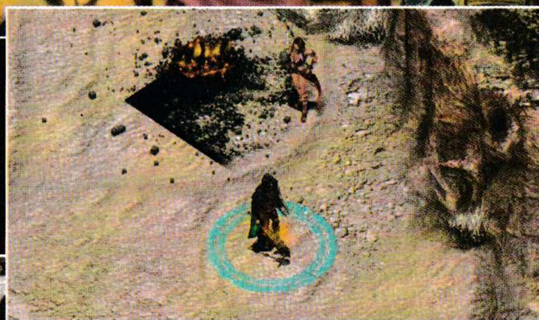
Нека да започнем с положителните ѝ качества и да погледнем найнапред графиката. Използван е хибриден енджин от двумерен background и 3D фигури за живите същества. Тези, които непременно държат всичко да е в крак с последния писък на модата, вероятно вече се мръщят на наличието на двумерните декори. По голямата част от геймърите обаче (сред които съм и аз) едва ли се интересуват толкова от факта "как" е направено, а гледат най-вече "какво" е направено. В случая производителите не са се посрамили – околната среда е "ok", поне в повечето от местоположенията, а има и някои местенца, които са си направо тържество за окото! Колкото до фигурите на герои и противници – те също не са никак лоши, но не са и най-доброто, което би могло да се види. Има обаче и една тънкост, с която не са успели да се справят – главната героиня. Казвам "героиня", защото можете да играете само с женски персонаж и нямате право на избор. Съответно и сюжетът е нагласен, за да оправдае това ограничение... Като съдя от първоначалните екрани на играта целта е била да се постигне ефект в стил Sacred – т. е. да е налице една излъчваща силен сексапил героиня, която да импонира на мъжката аудитория. За съжаление обаче са се провалили –

> **"нещото", което се вижда на екрана, може да излъчва какво ли не, но само не и сексапил –**

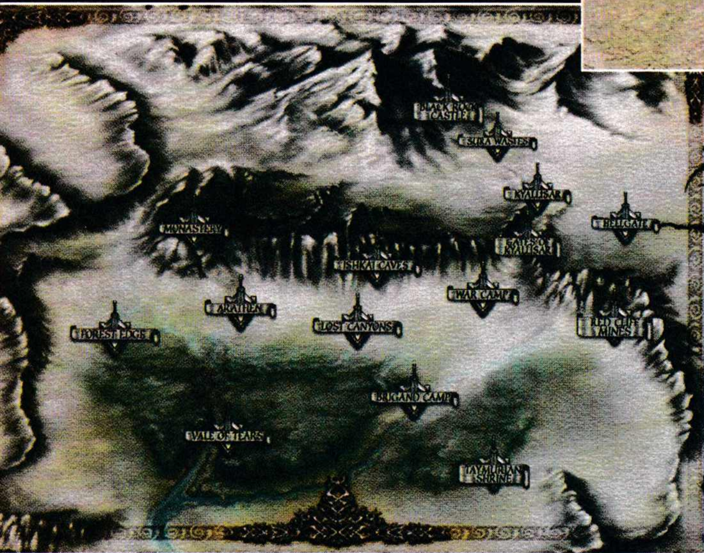
и в това отношение е на светлинни години от Sacred! Защото във фигурата не само няма нищо "женско" (дори и наличието на "zoom" не помага за това), но и по време на играта не се случва нищо, което да ви напомня, че това е представител на женския пол. С изключение на кратък и нелепо направен епизод, когато се налага да посетите един публичен дом. Диалозите в това иначе интересно местенце са свръхинфантилни и са нивото на 7-8-годишни деца. Което, разбира се, може да се дължи на силно развитата любов на германците към цензурата и само-



▲ Толкова ли нямат аниматори в Словакия, да направят някакви филмчета вместо тези не особено интересни картинки?



▲ Светът на сънищата може да бъде убежище, но може да бъде и опасно място.



▲ Околната среда е по-красива, отколкото може да се предаде на хартията.

цензурата и на изповядването на принципа "щом нещо е красиво, значи е лошо". Ако смятате че пресилвам нещата, вижте крокодилите, които използват за телевизионни говорителки и в рекламите. Което обаче е малко странно, тъй като самата игра е разработена от словашката фирма 3D People. Започвам да си мисля, че германците са ги пляскали по ръцете винаги, щом са виждали нарисувано нещо красиво!

Та след това лирично отклонение на тема "що е то хубава жена и има ли тя място в Германия" можем да продължим със сюжета. Със сигурност е един от малкото сюжети напоследък, които съдържат оригинални елементи. Главната ни героиня е член на ордена на Инквизицията, който обаче в тази игра преследва... религиозните вярващи и зорко бди всички да бъдат стриктни атеисти. Самият сюжет е пълен с неочаквани обрати и разкрития, и ви дава възможност за няколко различни финала. Но производителите са решили да направят икономии за художници и вместо свестни филмчета за развитие на сюжета са използвани само статични и схематични картинки, а пък финалът си е направо живо разочарование! Така наречените "различни финали" на практика се свеждат до избора на финален бос, след което всичко винаги завършва с една и съща статична картинка и кратък надпис.

Дойде ред и на геймплея. Трябва да си призная, че поне през първата половина на играта бях доста заинтригуван, включително и от оригиналния подход към развитието на героинята. Тя се характеризира с четири основни параметъра, а всичко друго, което сме виждали по другите игри – специални умения, магии, бонуси, перкове – наистина абсолютно всичко друго, е сведено до една система от специални умения, наречени "attunements". Идеята е, че в земята на Еретичните кралства има хора, които са способни на магически умения поради наследствените си особености. Тези умения им позволяват да "отключват" специалните, магически свойства на предметите и да се "синхронизират" с тях, получавайки по този начин недостъпни за обикновените хора сили и способности. И не само това – тези малцина на брой избраници имат и една уникална способност – да се преместват в паралелен свят, наречен Dreamworld. Това е свят на духове и демони и обикновено повечето същества могат да обитават или само едното, или само другото място. Но маговете, както и някои, специални класове същества (например Elementals) обитават едновременно и двата свята. Наличието на такава паралелна вселена дава огромни възможности за развитието на един превъзходен сюжет, но за съжаление не е използвано както трябва. Резултатът е, че нямате особена нужда от Светът на сънищата, освен ако не искате малко допълнителни битки плюс решаването на 2-3 куеста.



▲ Фигурите на героинята и на другите женски персонажи са всичко друго, но не и сексапилни – дори да използвате zoom функцията.

Един от плюсовете на сюжета е наличието на специфичен хумор – поне на отделни, за съжаление редки моменти

Типичен пример е един от първоначалните куестове, който може да се реши, като заплатите от джоба си неголяма сватбена зестра. Истината е, че го правите за experience points и защото като сериозен PRG играч ви боли сърцето да оставите нерешени куестове... Но пък е забавно, когато бащата на булката изведнъж решава да ви запита "Ама ти сега що го правиш това? Да не страдаш от патологичната нужда да правиш добрини?". За съжаление обаче подобни бисери в диалозите са рядкост – повечето от репликите, които ще чуете, са стандартни и плоски.

ВАЖНО

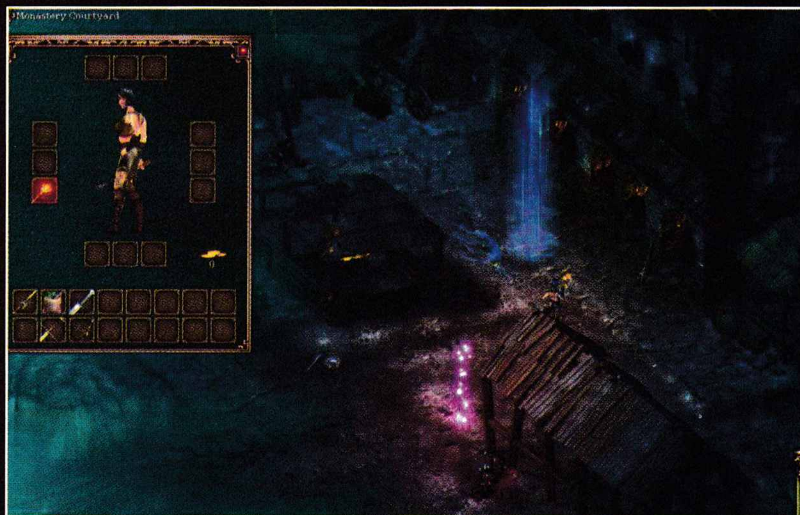
Ако решите да поиграете Kult: Heretic Kingdoms, в никакъв случай не започвайте, преди да сте си инсталирали последния patch (до момента е версия 1.1). Играта има фатален бъг, появяващ се при използването на допълнителни контейнери за предмети (bags). И ако поставите куестов предмет в някой контейнер, има голям шанс да се лишите от него завинаги, което автоматично означава и че не можете да завършите играта.

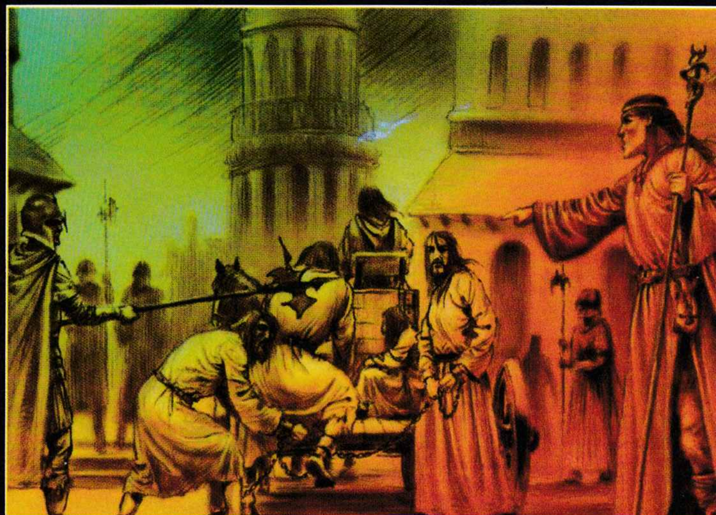


За съжаление след половин денонощие игра ще установите, че геймплеят страда и от един друг сериозен недостатък – липсата на баланс между различните класове – fighter, ranger и spellcaster. На практика магьосниците са безполезни и почти безвредни. Моят fighter (все забравям, че е бойкиня, а не боец) някъде от средата на играта стана почти неуязвим и от този момент нататък битките се превърнаха в скука. Не само това – с развитието на сюжета трябваше да се преборя с няколко междинни и финални боса, които имаха десетки хиляди hit points и поне на теория бяха всемогъщи магове. На практика обаче всичките подобни битки се свеждаха до едно и също нещо – досадно и скучно изчакване в продължение на около пет минути, докато екипираното оръжие успее да "издялка" всичките налични hit points на противника. А междувременно уж неимоверно силните магьосници не успяваха да ми нанесат почти никаква щета. И за да завършва с проблемите в геймплея – не само че края на играта бе претупан и неудовлетворителен, но дори и успях да я превъртя за по-малко от ден и половина!

Няма да ви губя повече от времето и направо ще премина към финалното заключение – ако сте върл почитател на игрите тип Diablo и нямате с какво друго да се занимавате, то може и да убиете един-два дни с Kult: Heretic Kingdoms. Не не разчитайте обаче на огромно и дълго продължително забавление!

▼ Предисторията на събитията се разказва посредством поредица от статични картини.





MESSIAH



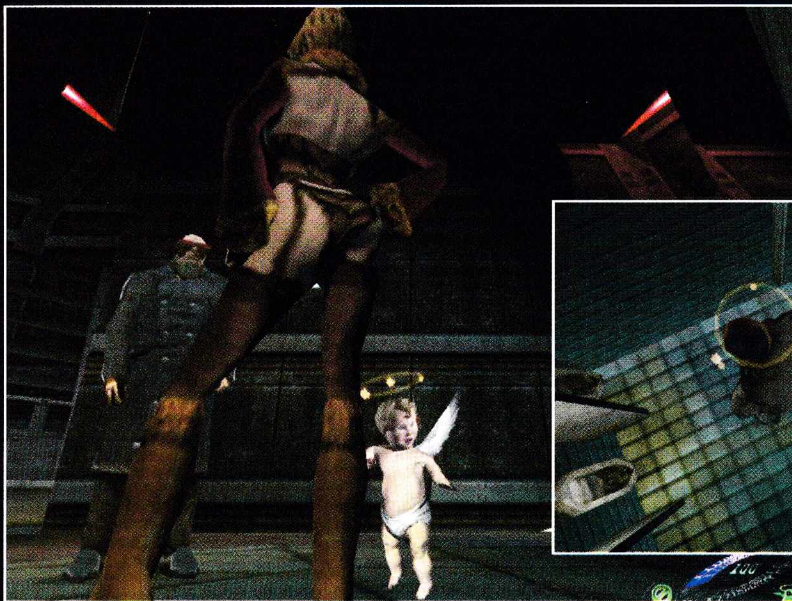
Да си спомним малкия "мисая" с крилца кат' "пипируда"

ДЖАСПЪР КИД

Авторът на музиката към Hitman и Freedom Fighters е създал и голяма част от музикалното оформление на Messiah. В играта има и "Клуб Кид", където един ръбат и полигонест Джаспър Кид се проявява като DJ. По музиката са работили и Fear Factory. Голяма част от диалозите и мелодиите се намира на специално аудио CD, което се продава само с оригиналната версия на играта. В България за Messiah е определена безбожна (за възрастта ѝ) цена, но аз лично съм доволен, че си прежалих парите.

Messiah донякъде прилича на поредицата Oddworld, за която ви разказах в брой 44. И тук можете да се вселявате в телата на враговете, и тук се извършва геноцид, в който хората са само суровина. С това обаче приликите свършват, защото докато Ейб има за цел да спаси живота на приятелите си, Messiah спокойно може да се мери с Postal 2.

Веселин Жилов
sizyfus@abv.bg





Започваме с историята. Боб е ангелче само на външен вид. Той е изпратен на Земята от Голямия шеф, за да "разчисти онези прецакани боклуци там долу". За целта той може да се всели в тялото на всеки грешник и да прави с него каквото си иска. И така, Боб се заема с това да изтрие грешките на Господ. Е, всъщност това не е истинската история. Това в общи линии е текстът, който краси гърба на кутията с оригиналната игра. Той, както и подзаглавието "Sex. Religion. Possesion. Death." много добре изразяват същността на Messiah.

Пример. Можете да се вселите в танцьорка, да паднете отвисоко и да ѝ строшите краката. След това, агонизирайки, със счупени крака пълзите по улицата. Излизате от тялото ѝ, вселявате се в минувач, и започвате да ритате трупа ѝ. После вкарвате минувача в огън, подпалвате го и излизате от него, за да се насладите на гледката.



ИСТИНАТА ЗА SHINY

Shiny се слави с поредицата Earthworm Jim и с MDK. Тези игри се отличават с това, че изобразяват шантав, безумен, налудничав свят. Авторите им обаче напускат Shiny ДО ЕДИН и основават Planet Moon Studios. След това създават екшъните Giants: Citizen Kabuto и Armed and Dangerous.
В Shiny остава само основателят ѝ - Dave Perry. Той взима под крилото си момчетата от Team Ego, които впоследствие оформят новото Shiny. Те са автори на игрите Messiah, Sacrifice и Enter the Matrix.

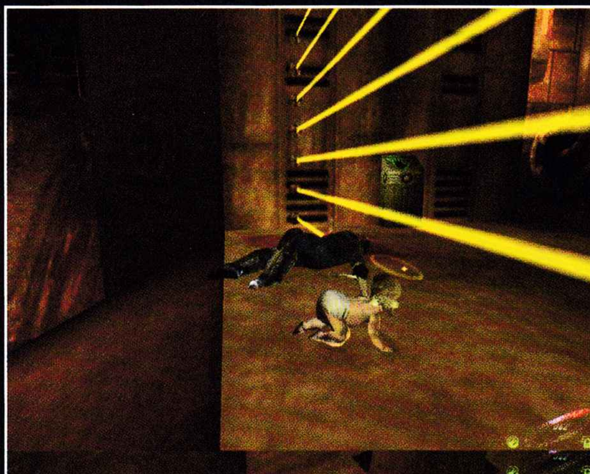
Тази игра се гаври не просто с човешкия живот, а със самата човешка същност. Защото можете да превърнете всекиго в кукла и да подчините волята му. За това си имате оправдания, разбира се. Учените поддържат машини, които изсмукват енергия от човешките тела. Знанията им укрепват божествената мощ на господарите им. Работниците произвеждат танкове. Ченгетата служат на системата. Проститутките, сводниците и клиентите им живеят в името на порочните удоволствия.

Аз пък твърдя, че никой в тая игра не е лош. Хората нямат избор – те или ще служат на системата, или ще умрат. Работниците поддържат установения ред, но те поддържат и града жив. С поялник в ръка поправят всички машини, включително и тези, които изхвърлят боклука. Освен това постоянно са дрогирани с пропаганда от сорта на "Ти градиш едно по-добро бъдеще". Ченгетата пък пазят града от бившите бунтовници, които в момента са просто обезумели мутанти-канибали, обитаващи канализацията. В интрото едно ченге обяснява на друго как закарало болната си майка до болницата, а след това обявява управниците за безумци. Освен това в тая игра всички се оплакват. "Болят ме краката" – жалват се проститутките. "Този проклет ден няма ли край" – ругаят работниците. Е, вие може да се погрижите денят да свърши за всички. Много е забавно, когато заплашите някого с оръжие. Ще чуете молби от сорта на: "Моля те, имам семейство!", "Недей! Аз съм добър работник! Ще работя още по-здраво!" Проститутките пък изтърсват: "Спокойно, човече, ще те обслужа безплатно!"

В света на Messiah много герои са доброжелателно настроени към вас. Дори и онези, които са склонни към насилие, няма да ви нападнат без сериозна и основателна причина. Но ако се държите неадекватно или заплашително, ще привлечете куршумите. Всички внимават за това дали не вършите нещо нередно. Какво значи "нередно"? Ами нередно е проститутка да пипа компютрите в атомна електроцентрала (не че ще има и знанията да направи нещо с тях, де). Нередно е учен да носи оръжие (охраната ще ви предупреди да го оставите на земята и ако не го сторите, ще ви нападне). И най-накрая, ако носите фланелка "ЦСКА", а всички наоколо носят фланелки "Левски", най-добре бързо да се "преоблечете". Всъщност има значение дори полът ви (ако сте







мъж, нямате достъп до женската тоалетна).

Загадките се въртят около това да се вселите в човек, който има нужния социален статус, за да бъде допуснат някъде. Освен тялото (и сетивата!), добивате и всичките му умения (бойни, компютърни, технически, "шофьорски", танцувални, сексуални...). Това също ви помага да преодолеете някои препятствия. Впрочем, нека изясня нещо. В играта няма секс. Проститутките могат да се целуват, но Shiny по изумителен начин са придали на целувката порнографски привкус (клиентът я захвърля като нещо употребено и избърсва устата си). Интересното е, че докато се целувате, ангелчето преминава от тялото на единия в тялото на другия без охраната наоколо да разбере това. (Това е важно, защото ако ви видят, лошо ви се пише). Вашите жертви не са само хора. Може да се вселите дори в плъх и да минете през миша дупка.

В Messiah представата "аз и другите" се сменя с огромна бързина. Аз се крия, а врагът ме дебне. Я чакай, аз съм дебнещият враг, а онзи там се крие! Над 80% от играта прекарвате в използване на чужди тела. (Най-малкото служат за камуфлаж и... броня). Телата са вашият дом, те са вашите ръце. Иначе само по себе си ангелчето може да прехвърча на малки разстояния, да пада бавно, да се носи по въздушна струя, създадена от вентилаторите, да се катери и да пълзи. Това е вдъхновило jump'n'run елемента в Messiah. Пълно е и с опасни неща като електричество, газ, огън, киселина, мелачки и много други. Те вредят не само на вас, а и на всички останали (!). Самите нива са фантастични – сложни и чудновати механизми се движат във фабриките, превозни средства летят високо между сградите. Плакати, реклами, телевизия и пропаганда допълват картинката.

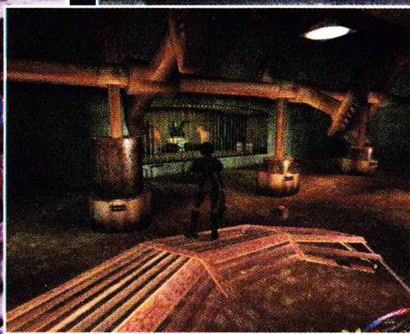
Ще напомня, има доста садистични загадки. Примерно пускате хора в боклукомелачка и се катерите по изплютия от нея боклук. Или като работник в защитен костюм пускате радиацията и избивате колегите и надзирателите си. Аз обаче успях да стигна до финала на играта, опазвайки дори враговете си живи. Пряко или косвено съм причинил смъртта точно на три ченгета и двама учени (chot-овете не ги броя за хора). Освен това спасих нещастници, които по независещи от мен обстоятелства или по сценарий трябваше да бъдат постигнати от мъчителна смърт. Този подвиг беше възможен, защото всяка ситуация може да бъде мината по много различни начини, включително и такива, за които авторите изобщо не са се досещали.

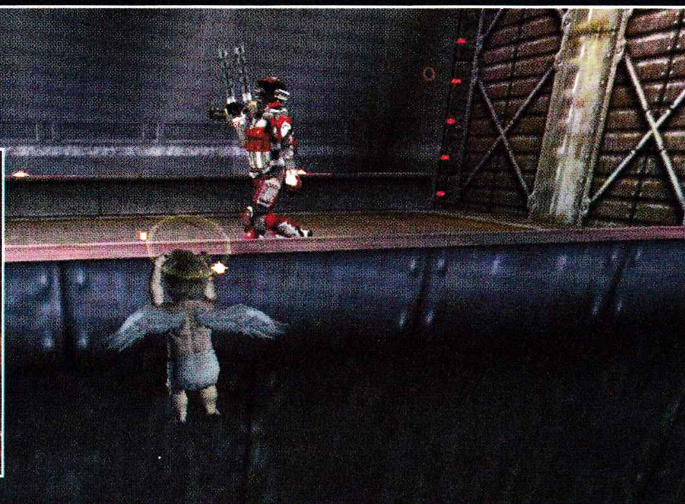
Във финалната битка със Сатаната и демончетата обаче нямах избор. В нея и вие, и враговете се вселявате в хора, защото иначе нищо не може да вършите. Идеята е, че хората са "ръце". Трябва да си набавите "ръце" и да отсечете "ръцете" на врага. Трябва и да унищожите безстопанствените "ръце", за да не ги обсебят лошите и да ги използват срещу вас.

Няколко думи за оръжията. Оръжието от Painkiller, което заковава враговете за стените, е откраднато от Messiah. Има и заслепяващи гранати, фантастична експлозия, която изкривява пространството, огнехвъргачки и много други. Някои късат глави и крайници. Можете дори да залепите бомба за някого и да я взривите, когато отиде при приятелите си. Имайте предвид, че ако оставите оръжие на земята, могат да ви го вземат.

Та така. От една страна, Messiah е ориентирана към хора, които обичат оригинални идеи и интересни загадки. От друга, тя е идеална за нихилисти, мизантропи, некрофили (или преведено на български: хора, които обичат смъртта и мразят човешкото). Тези две групи рядко съвпадат. Това обяснява финансовия ѝ провал и попадането ѝ в категория "abandonware".



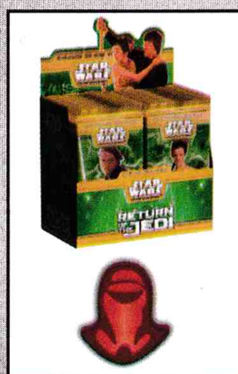




Star Wars Trading Card Game

Съдбата на галактиката е във вашите ръце

■ Wizards of the Coast ■ www.wizards.com/default.asp?x=swtcg



До световната кинопремиера на Епизод 3 от звездната сага остават по-малко от 200 дни – Палпатин затяга политическата си хватка върху планетите от старата Република, а младият и самонадеян Анакин Скайуокър скоро ще се превърне в страховития черен колос Дарт Вейдър. Явлението "овърхайп" се разгаря с пълна сила и феновете се надпреварват да градят големи очаквания, да се редят още отсега на опашки пред кината, да се бият със светлинни мечове и бластери в компютърните игри и... да играят на карти. Star Wars: Trading Card Game е една малко позната у нас игра с колекционерски карти, създадена от Wizards of the Coast – авторите на най-известната Magic: the Gathering и всепризнати факири в жанра.

Боян Спасов
boian@rpgbg.net

Един подобен продукт неизбежно залага на популярността на целия франчайз, но SW: TCG определено успява да остане далеч от посредствеността и не почива на чужди лаври (ще ми се да можех да кажа това и за всички компютърни игри, бълвани от LucasArts напоследък). Добре работещи правила, сполучлив баланс между картите и уникален геймплей, който е твърде различен, но не по-малко интересен, от този на "големият брат" Magic: the Gathering – това са силните страни на играта.

SW: TCG се продава, както и останалите заглавия с колекционерски карти, в стартови пакети (съдържащи готови минитестета, зарчета, индикатори, бойно поле и ръководство с правила), готови тестета и бустери със случайни карти. Базовият блок от 180 карти бе издаден отдавна и се нарича Attack of the Clones, в чест на Епизод 2, който беше актуален по онова време. Досега са го последвали цели осем експанжъна, всеки от които въвежда нови правила, възможности и герои

както от новата, така и от старата трилогия

За огромно мое съжаление, в България за момента могат да се закупят само карти от базовия блок и първия експанжън Sith Rising. Ако човек желае да се снабди с карти от останалите 7 комплекта, единственият начин засега е да си ги поръча от чужбина, но остава надеждата, че вносителите рано или късно ще направят нещо по въпроса.

SW: TCG се играе от двама играчи, всеки от които участва с конструирано от него тесте от минимум 60 карти. Важно условие е никоя отделна карта да не се повтаря повече от 4 пъти, а има и няколко други ограничения. Тъй като вселената на Star Wars винаги е била арена на епични конфликти между добро и зло, единият играч съвсем застава на страната на Светлата страна на Силата, докато противникът му е от Тъмната. Някои карти са предназначени за "добрите", а други за "лошите" – както Дарт Муул не може да влезе в светло тесте, така и Оби-Уан Кеноби никога няма да премине към Тъмната страна. Има и неутрални карти, които могат да станат част от всяка армия.

Макар че SW: TCG е игра с карти, тя също много прилича на бордова игра или компютърна стратегия. Ще се опитам да разкажа набързо как протича един дуел, без да навлизам в ненужни детайли. Целта на всеки от двамата играчи е да постигне контрол над поне две от трите арени -

космическа, земна и персонажна

Във всяка от тях се провежда една различна битка, като в първата участват космически кораби, във









втората – наземни машини и взводове войници, а в третата – познатите герои от филмите. Играта започва с подготвителна фаза, в която двамата участници последователно поставят карти, представящи различни единици в трите арени – това визуализира първоначалното "разгъване" на техните армии. Естествено, играчите не могат да "построят" всяка една карта от тестето си, а само някоя от тези, които държат в ръка – в началото се раздават по седем карти и тази бройка се поддържа по време на подготвителната фаза (когато играч постави карта върху масата, трябва да вземе нова от върха на тестето си). Още тук стратегическият елемент е силно застъпен и много по-нататъшни сражения могат да се спечелят благодарение на правилни решения в самото начало. След като двамата играчи са построили армии в трите арени на обща стойност 30 строежни точки, започва същинската битка.

В началото всеки изтегля нова карта от тестето си и има право да построи подкрепление със строежна стойност, определена с хвърляне на зар (освен това получава 1 строежна точка бонус, ако има военно присъствие във всяка арена). Освен нови единици, в този момент вече могат да се строят и т. нар. Mission карти, представящи събития, случващи се в Star Wars вселената (такава карта може например да поправи повредена единица, да върне използвана карта в ръката ви или да накара противника да изхвърли избрана от вас карта от ръката си). Играчите могат да оттеглят войските си от някоя арена, доброволно избягвайки битката в там, но ако противникът постигне контрол в две от арените, ще спечели играта.







Битката се провежда по строго регламентирани правила последователно в трите арени. За целта се използват обикновени шестстенни зарове, както и индикатори за отбелязване на нанесените щети. Отделните единици имат три атрибута – скорост, атака и здраве. Скоростта определя реда, в който те атакуват (при равна скорост предимство има тъмната страна), атаката – колко зарове за щета се хвърлят (удар се постига при резултат 4, 5 или 6), а здравето – колко щети може да понесе конкретната карта, преди да бъде унищожена. Много единици имат специални способности – например бомбардировачите са космически единици, които имат право да атакуват врагове в земната арена, а джедаите могат да избягват част от нанесените им щети с умението Evade.

Нека Силата бъде с вас...

За активиране на последното умение, както и някои други способности, се използва още един игрови ресурс – вездесъщата Сила. Всеки играч разполага с 4 точки на ход, като неупотребените се натрупват за следващите ходове. Друга употреба на Силата е за игра на т. нар. Battle карти, които дават еднократен ефект, подпомагащ вашата стратегия (например увеличават силата, скоростта, предотвратяват щета или намаляват бойния потенциал на противника). Правилната употреба на тези карти и способностите на единиците често може да превърне наглед изгубена битка в бляскава победа.

Освен единиците за трите арени, мисиите и битките, има още един вид карти, наречени Locations и представящи планети и места в Star Wars вселената. Те обаче се появяват чак в последните експанжъни и са непознати на повечето играчи у нас.

Дори всичко това да ви звучи сравнително сложно, правилата са интуитивни и се възприемат бързо.

Една игра на Star Wars: Trading Card Game отнема средно около половин час,

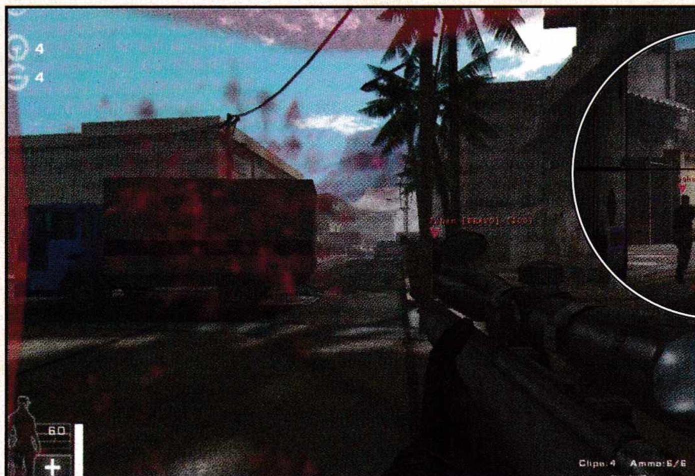
което е доста повече от едно раздаване на Magic: the Gathering, да речем, което поне за мен също е много положителна черта. Макар че в играта има сериозен елемент на шанс, тя е преди всичко интелектуална и по-добрият играч с по-сполучливото тесте обикновено печелят дори при лош късмет. Добро впечатление правят всевъзможни дребни детайли и задявки с феновете, например текстът върху картите, на които е изобразен учителя-джедай Йода, който е изписан със специфичния "обърнат" словоред, с който говори той. Изобщо, единствените явни недостатъци, за които се сещам, е, че у нас тази игра все още се играе от малцина и засега новите карти не се внасят.

UT 2004

Новото лице на стария мод

■ http://www.visionstudiosusa.com/

Strike Force 2004



Май ме уцелиха...



Няма терорист – няма проблем.

Навремето, скоро след излизането на Counter-Strike, се появи нещо като негов вариант за Unreal Tournament. Този проект носеше името "Strike Force" и според много хора предвещаваше края на останалите отборни модове. Оказа се, че CS просъществува, а SF – не. Или поне не се чуваше много за него от един момент нататък. Положението вече се промени – излезе нова негова версия, за нова платформа – Unreal Tournament 2004.

Иван Цирков
blader@pcclub-bg.com

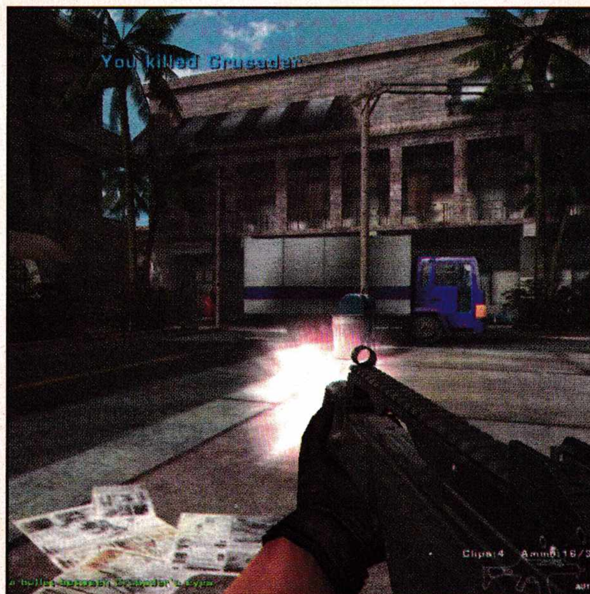
Искам да уточня обаче, че текущата версия е бета. В нея има включен само един режим (team deathmatch) и две карти. Нищо особено, важното е, че нещата хич не изглеждат зле. Естествено, такова нещо като история няма – всичко се свежда до поредния конфликт между терористи и контратерористи. Иначе казано – става дума за стрелба, стрелба и после още малко стрелба. Следва нов рунд, в който всичко се повтаря. И така – до края на света.

Това, което отличава Strike Force от средностатистическия клонинг на CS, е наличието на класове. В случая те са само два – assault и sniper, всеки в по три разновидности – light, medium и heavy. Assault класът е щурмовак, носи автоматично оръжие (съответно MP5, M4 и SIG 551 за контратерористите и G36C, AK-47 и отново SIG 551 за терористите), пистолет (Beretta 92SF и H&K USP45) и гранати. Освен това между отделните варианти на класовете има разлики и в бронята и подвижността – съответно лекият клас е най-пъргав, но най-слабо брониран, при тежкия е обратното. При снайперистите няма нищо различно, освен че и в трите разновидности оръжията са едни и същи – M24 за контратерористите и SR-25 за терористите. И пистолет, разбира се.

Всяко оръжие може да бъде използвано в алтернативен режим, като стрелбата става по-точна и стабилна, но движението на играча става по-ограничено, освен това се добавя и лек зуум. Фактически се имитира прицелване, но не през мерника на самото оръжие, както в Infiltration например.

Това са особеностите на играта, всичко останало е повече или помалко стандартно. Двете нива, включени в тази версия, са добре направени, макар че може би щеше да е по-добре да са малко по-големи. Всъщност по-малко от 10 секунди след началото на рунда вече падат първите жертви. Това допринася за динамичен и бърз геймплей, характеристиките на оръжията – също. Откатът не е голям, но точността не е много висока и престрелките стават доста ожесточени. Има локализиране на пораженията – възможно е да направите хедшот например, като в такъв случай има голяма вероятност буквално да "отнесете" главата на противника си. В играта има и кръв, макар че не е много и не е особено зрелищна. Но все пак е крачка напред спрямо CS-а например.

Улична престрелка.



Визуално модът изглежда добре – все пак да не забравяме, че доскоро графичната платформа на UT2004 беше най-добрата, а и в момента си остава отличен избор за всякакви цели. Моделите са добре изпипани, текстурите са детайлни. Движенията на играчите не са особено добри, но все пак – това е мод, а не комерсиална игра. Поне засега. Доколкото разбрах, екипът, който разработва това заглавие, има планове в бъдеще да издаде и комерсиална версия.

Реално разликите в концептуално отношение от старите версии на Strike Force няма. Модът е опростен, не прекалено реалистичен, залага повече на динамиката и екшъна, но все пак има достатъчно елементи на отборна игра. Като цяло концепцията е максимално близка до тази на Counter-Strike и би се харесала на феновете на тази игра. Ще почакаме да излезе и някоя по-развита версия, лично аз съм оптимист за бъдещето на този мод. Проблемът е, че конкуренцията точно в този сектор и изключително жестока. А и скоро ще излезе финалната версия на Counter Strike Source, да се надяваме. Така че – ще видим.

С четири думи - много приятна безплатна игра

Silver Knights

Ако трябва да потърся аналог на тази безплатна игра сред комерсиалните заглавия, то това определено ще бъде MechWarrior, макар че той със сигурност не е единственият. Silver Knights несъмнено е една от тези игри, за които човек направо не може да повярва, че са безплатни.

Иван Поборников
goodevil@mail.bg

Още в самото начало бях много любопитен да разбера кой точно стои зад нейната направа и повярвайте ми, бях доста изненадан, когато разбрах, че автор на Silver Knights всъщност е само един-единствен човек – японецът Haruo Teshima. Едно от първите неща, които ще ви направят впечатление в стартовото меню, е Story Mode режимът на игра, който не работи! Причина за това е, че Silver Knights все още се намира в процес на разработка. Г-н Teshima обещава, че в пълната версия всичко ще си дойде на мястото. Досега има излезли няколко версии на играта, като в настоящата статия ще говоря за последната - v.0.05. Другият режим, на който смятам да обърна по-сериозно внимание, е Battle Mode. Целта ви в него е съвсем проста: избирате си робот, с който да играете, брой на играчите, регламент за постигане на победата и карта, на която да става екшънът. Ама разбира се, че ще ви разкажа за всички тези неща малко по-подробно.





Всеки един от роботите притежава свои специфични характеристики, атаки и оръжия. Този, червеникавият например е въоръжен с лък. Противникът му пък разполага с меч и щит.

В горния десен ъгъл има радар, който ще ви бъде от голяма полза из по-обширните карти.

Роботите в Silver Knights представляват огромни машини, всяка с уникални особености, боен стил и външен вид, който между другото е доста добре издържан в традициите на японското аниме. Изборът ви преди всяка битка ще се свежда измежду общо

13 различни робота

Максималният брой на играчите в Battle Mode е 6. В играта има приблизително около 18 карти, което си е една доста прилична цифра, но като цяло левълдизайнът им е направо плачевен (изключение прави единствено картата Central City).

След като започнете самата игра, не е изключено в началото подредбата на контролите да ви се стори малко неудобна. Това естествено може лесно да се коригира там, където му е мястото – Options. Оттам също така ще имате възможност и да променяте по ваш вкус цветовата окраска по металните брони на роботите. Ще ви трябват четири клавиша за посоките, по един за основна атака, специална атака, щит и още един за активиране на двигателите за летене. За всяко едно от тези неща си има специален индикатор на екрана, който следи неговото състояние. След продължителна стрелба оръжията се изхабяват и трябва да изчакате известно време, докато се презаредят. Същото се отнася и за щита и летателните двигатели.

Вярвам, че след всичко казано дотук, все пак не сте забравили, че става дума за безплатна игра. Имайки това предвид, няма как да не отбележа, че в графично отношение Silver Knights изглежда повече от добре. Първо на първо, всичко е изцяло 3D. Да, това определено не е революция. И преди са излизали free игри с триизмерна графика, но с какво качество вече е съвсем друга тема. Точно в това отношение мисля, че Silver Knights се нарежда сред заглавията притежаващи една от най-качествените 3D-графики. Моделите на роботите, макар и доста ръбати, изглеждат добре. Същото се отнася и за светлинните ефекти и анимацията.

Озвучението за съжаление се явява едно от слабите звена в Silver Knights

Искрено се надявам, че в пълната версия авторът ще съумее да вмъкне някакъв приятен музикален съпровод, защото такъв на този етап просто липсва.

Иначе като цяло звуковите ефекти са сравнително добри. И тъй като съм се захванал със слабите страни на играта, не мога да не спомена за "дървената" система на прицелване. Хубаво ще е да се сложи някакъв мерник, с който играчът да се прицелва по-добре. Имам още няколко забележки по отношение на камерата, която понякога застава в доста неудобни позиции, както и по отношение на слабия ИИ на вашите спътници, но ще спра дотук, защото ми се струва, че вече започнах да издребнявам.

Като цяло Silver Knights е една изключително приятна малка безплатна игра, която освен всичко друго, притежава и опция за мрежова игра в Интернет. Определено си струва да хвърлите един поглед на това заглавие.





Тези сгради, между които роботите се бият, са част от Central City – една от най-приятните карти в цялата игра.

PC Club чукна петдесетака

Нека си честитим юбилея и хвърлим поглед назад



В този брой рубриката Format C: ще е по-различна и по-сериозна от обикновено. Поводът е брой 50 на PC Club – едно хубаво, кръгло число, което дава повод на всички нас – читатели и автори, да се поздравим взаимно и да хвърлим поглед назад, за да видим как извървяхме заедно пътя дотук и да си спомним куриозите и незабравимите моменти от общото ни минало.

Боян Спасов
boian@rpgbg.net

Брой 1 – октомври 2000. През последните месеци циркулират слухове за ново геймърско списание на българския пазар. И ето – по сергиите се появява първият брой на PC Club. Макар че списанието е ново, авторите са познати на мнозина, защото работят от години в бранша. Логото е такова, каквото го познавате днес, много от имената в редакционното каре също са се запазили. Молим читателите да кръстят рисуваното момиче – талисман на списанието. Тя получава името Инда Клъб преди да потъне вдън земя следващите месеци. Като за пръв брой, естествено допускаме и грешки – например корицата излиза от печат леко замазана, по вътрешния дизайн също има какво да се желае. Имаме обаче и доста добри попадения – преглед на българска игра, интервю със създателя на Mortal Kombat Ед Буун и дебютът на рубриката Format C: (с участието на Гайбръш Трийпууд).



Брой 2 – ноември 2000. Хардуерният ни експерт си мечтае за гигахерцов процесор и усилено овърклоква Duron-а. Ех, мечти, мечти...

Брой 4 – януари 2001. За Коледа имаме подарък – 5 часа безплатен dial-up интернет за всеки читател. Броят се продава в рекорден тираж. От днешна гледна точка е странно и дори малко смешно какво представляваха 5 часа бавен интернет през телефон по онова време.

Брой 5 – февруари 2001. Излизаме с голям постер, който и досега стои на стената в стаята ми. На страница 53-та в този брой пък скромно се помещава една твърде интересна статия (ха, сега да видим кой от вас го пази!)

Брой 6 – март 2001. В чест на рождения ден на Blizzard Entertainment разсъждаваме дали ще има StarCraft II – един въпрос, на който и до ден днешен Blizzard не са дали официален отговор.

Брой 9 – юни 2001. Превю за Duke Nukem Forever. Очаква се играта да бъде готова до 5 месеца, 3D Realms категорично заявяват: "Unreal 2 НЯМА да излезе преди Duke Nukem Forever!"

Брой 10 – юли 2001. На страниците не гостува самият Арнолд Шварценегер, който по онова време все още не беше губернатор и се снимаше за Терминатор 3.

Брой 14 – ноември 2001. Експериментираме с малка, безплатна книжка, наречена PC Club+, в която се помещават читателски статии, писма и класации. Приложението не се харесва на повечето читатели, които предпочитат списанието да не се дели на две, затова го премахваме след три броя.

Брой 18 – март 2002. PC Club излиза на 100 страници и става най-голямото списание за игри и мултимедия в България. Дебютират много нови рубрики, в това число поддържаната няколко броя "Речник на компютърните термини" и многомесечна игра, в която читателите пишат разказ с продължение. След месеци икономически съображения ни налагат да намалим отново обема, но добрите идеи остават – от този брой сме наследили рубриките за модове и емулация. Там бе и първата статия в PC Club за настолните ролеви игри, от която произлезе днешната рубрика "хоби".

Брой 25 – ноември 2002. Списанието излиза "лепено", а не подшито с телчета. Отделни читатели се оплакват от дефектни разпадащи се броеве, така че след няколко месеца се връщаме към стария вариант.

Брой 28 – февруари 2003. Първият ни брой с два компакт-диска, при това на старата цена. Изчезва от сергиите още по-бързо от обикновено.

Брой 29 – март 2003. Стартираме рубриката за цени и продукти на българския пазар. Едва що сме пуснали двете CD-та, обещаваме 30-тия юбилеен брой да излезе и във вариант с DVD – нещо, което повечето хора в България считаха за невъзможно или поне икономически неразумно. Промоция в списанието дава възможност на читателите ни да си купят DVD с отстъпка, за да са готови за голямото събитие. Версията без дискове престава да излиза.

Брой 30 – април 2003. Първото списание с DVD в България е факт. За наша радост, идеята се приема положително и списанието оттогава излиза в два варианта – с 2 CD и с DVD. Пишем ревю за Master of Orion 3 – едно от най-големите разочарования за всички времена.

Брой 39 – януари 2004. Порция коледни подаръци за всички. SW: KOTOR доказва, че сериозните солови ролеви игри не са мъртви. Prince of Persia 2 се оказва достоен наследник на култовия си предшественик. След коледната томбола-анкета установяваме, че любимите игри на нашите читатели са Need for Speed: Underground, WarCraft 3 и Counter-Strike.

Брой 40 – февруари 2004. Сменяме системата за оценяване от десетобална на петобална с основна цел да намалим субективизма в оценките. Всяка промяна е трудна, но скоро се уверяваме, че новата система работи по-добре.

Брой 47 – септември 2004. Doom 3 излиза. Оказва се, че само добрата графика и гръмкото име не правят от една игра хит. Връщаме се в миналото и си припомняме оригинала.

Брой 51 и нататък – само бъдещето ще покаже...

В миналото сме правили грешки, имали сме своите сполучливи попадения, забавлявали сме се заедно с новите игри и винаги сме вървели напред с вас. Благодарим ви от сърце, че ни превърнахте в най-популярното списание за игри в България, давахте предложения и ни подкрепяхте всичките тези 50 броя! Както винаги, очакваме вашите отзиви и препоръки на новия e-mail: **pisma@pccgames.com**

Movie-Mistakes.Com

Бъгове много, пачове - няма!

■ http://www.movie-mistakes.com

Няма нищо по-зловещо за създателите на един филм от вманиачения зрител-критик. Той не спада към невинните хорица, които невежо се наслаждават на поредния кинохит. Не! В кинозалата той записва всяка реплика за присъствие на нежелан акцент, проверява всеки кадър за издънки, дълбае в сценария за недомислици и в крайна сметка решава, че това, което прави, е толкова интересно, че създава сайта Movie-Mistakes.com, където може да намерите всякакви грешки, направени в над 3850 филма.

Апостол Апостолов
raynerape@gmail.com

На страници на сайта ще откриете истински дребнавости, които само вманиачен кинокритик, преглеждащ час и половина филм кадър по кадър, може да изкопае – например, във филма "Вертикална граница" катерачите носят тъмни очила с отразяваща повърхност, на които, ако човек се загледа внимателно, ще открие отраженията на камери и хора с големи бели листове с реплики, които актьорите изричат. В "Ангелите на Чарли" на моменти актрисите се назовават с истинските си имена, наместо ролите, които играят. "Гладиатор" ще бъде запомнен не само с прелитащия самолет над гладиаторската арена, но и с появата на оператори с модерни дрешки на фона на идиличната сцена, на която Максимус храни своя кон. И още много издънки, голяма част от които подкрепени със снимки от съответния филм.

След като видите този сайт, ще ви се отще да ходите на кино – бъгове много, а пачове няма.

Mailinator

п. к. за еднократна употреба

■ http://www.mailinator.net/

Колко пъти се е налагало да се регистрирам с истинския си електронен адрес на някой от хилядите сайтове в Интернет, толкова често и съм съжалявал след това, получавайки десетки рекламни писма, рекламиращи пиратски софтуер, лотарии и всякакви начини за удължаване на мъжкото его. Но ето че има начин да заобиколите този проблем.

Апостол Апостолов
raynerape@gmail.com

Идеята за пощенските кутии за еднократна употреба не е нова. Още с появата на спама много потребители, решени да запазят личната си пощенска кутия далеч от нежеланата реклама, използват отделни пощенски адреси за регистрация на сайтове и други услуги. Това невинаги е удобно и бързо, особено ако на мига не разполагате с подобен e-mail адрес и трябва да преминете през скучните 10-15 минути регистрация на някой безплатен сървър.

Сайтът Mailinator обаче спестява ненужните усилия – тук можете да получите временна пощенска кутия, без да е нужно да се регистрирате и дори да посещавате сайта. Просто при регистрация на някой уебсайт използвайте адрес от рода на име@mailinator.net , където "име" може да бъде всичко, което пожелаете. След това посетете сайта Mailinator и въведете използваното име за да получите достъп до обратното писмо от сайта, на който се регистрирате.

Писмата, получени от Mailinator.net се пазят за 24 часа, след което биват унищожени. Така може да бъдете сигурни, че спамерите няма да стигнат до вас, а вие ще може да използвате желаната услуга.

Film NEWS

Подробности за филма Doom




Дейв Калахам, сценаристът на киноадаптацията на популярната игра Doom, разкри пред HomeLAN подробности за историята и актьорския състав на продукцията:

"Джон, космическият пехотинец, който ще бъде представен от Карл Ърбан, е изпратен да служи със своя екип на извънземна планета (която няма да бъде Марс, както е в игрите), на която се намира изследователска лаборатория. Там той се събира със сестра си Саманта (в ролята Розамунд Пайк, позната от "Не умирай днес"), която е учен. Двамата са отчуждени от инцидент, при който загиват родителите им, но братът и сестрата се сближават отново, след като базата, в която се намират, е нападната от многобройни извънземни чудовища. Дуейн Джонсън-Скалата също ще се появи като Сардж, водача на пехотинците, но не очаквайте да предизвиква симпатии или да си вдига лявата вежда."

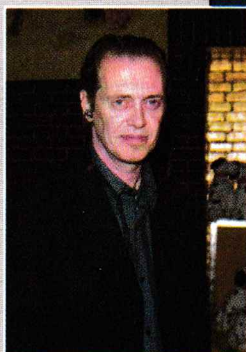
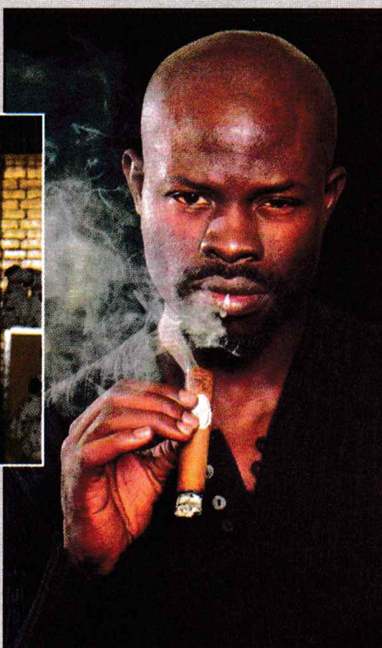
Броснан потвърди, че къса с Бонд

След дълги спекулации около актьора, който ще поеме главната роля в следващия епизод от сагата за британския шпионин Джеймс Бонд, вече поне е сигурно, че няма никакъв шанс Пиърс Броснан да износи още една серия. Ирландският актьор, който се превъплъти в агент 007 за последните четири епизода, не крие разочарованието си и търси причината в същността на Холивуд:

"Край, край, това безспорно е краят", казва Броснан за връзката си с Бонд. "Трудно е да се търси истината в това градче (Холивуд), а и в шоубизнеса като цяло. Чувства се нещо като задължение непрекъснато да се сменя мнението. Могат да го правят и го правят."

Вероятната причина да откажат услугите на Броснан е в желанието на продуцентите да намерят помлад актьор. Докато продуцентите още търсят, Броснан вярва, че е открил своя наследник и това е Колин Фарел. "Той има необходимото излъчване: лице, тяло, глас, очи. Би се справил добре."

Хонсу и Бушеми попадат на "Островът"

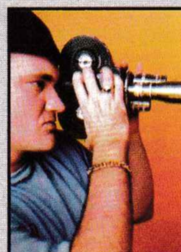



DreamWorks потвърдиха, че Джимон Хонсу и Стив Бушеми са били одобрени за роли във филма "Островът" на режисьора Майкъл Бей ("Скалата", "Пърл Харбър").

Тъмнокожият Хонсу ("Гладиатор") ще играе началника на охраната в утопичното общество, за което разказва сюжетът на очертаващия се хит. Ролята на Бушеми ("Кучета в резерв", "Армагедон") засега се пази в тайна.

Юън Макгрегър и Скарлет Йохансон са главните актьори. Историята е за генетичноусъвършенствано същество, което е държано против волята си в перфектно общество, но започва да осъзнава своята сила и опитва да избяга.

Тарантино прави филм на мандарински



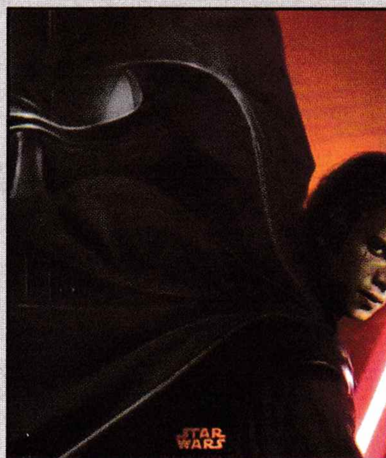
Куентин Тарантино казва, че планира да направи още един филм с бойни изкуства, но продукцията нямало да има много общо с "Убий Бил". Диалозите в следващия му проект вероятно щели да са изцяло на китайски с мандарински диалект, а вместо субтитри, режисьорът възнамерявал да наеме второразредни актьори, за да се получи непрофесионален дублаж.

Така ексцентричният Тарантино се надява да върне спомените на зрителите за доброто старо време, когато азиатските филми са се разпространявали и локализирали нелегално в Щатите и Европа. Запитан как върви работата по "Inglorious Bastards" – продукцията за Втората световна война, която кинаджията обмисля от дълго време насам, той отвръща, че има намерение първо да заснеме новата каратистка история.

Пуснаха плакат и видео от SW Ep.3

20th Century Fox и Lucasfilm пуснаха онлайн официалния първи постер за Star Wars: Episode III – Revenge of the Sith. Илюстрацията символично набляга в по-голямата си част на маската на Дарт Вейдър, докато Анакин Скайуокър е почти изцяло скрит зад нея.

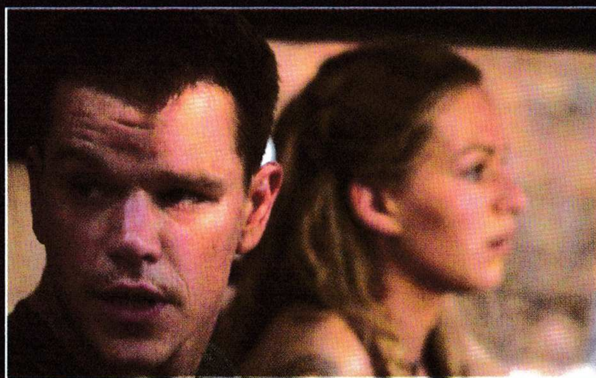
Премиерата на третата серия на Star Wars ще е на 19 май идната година. Междувременно се появи и първият трейлър, който е прикрепен към филма "The Incredibles".



The Bourne Supremacy

Не само качествен трилър, а и околосветско пътешествие

■ Universal ■ **Участват:** Мат Деймън, Карл Ърбан, Джулия Стайлс, Брайън Кокс, Джоан Алън
■ **Режисьор:** Пол Грийнграс ■ **трилър** ■ **Времетраене:** 108 мин.



Когато гледах първата серия – "Самоличността на Борн", не предположих, че ще се стигне до втора. Филмът ми се стори посредствен, определено не лош, но от тези, които бързо се забравят. Дълго време нямах никакъв интерес за продължението – "Превъзходството на Борн", но ми попадна хвалебствена рецензия и реших да се прежаля. Не съжалих.

Иван Георгиев
ivan-g@pccgames.com

Нагледал съм се на джеймсбондовщини и всякакви такива лековати, дори глуповати шпионски истории, без дълбочина на героите и достоверност на мотивите им да правят това или онова. Не твърдя, че "Превъзходството на Борн" предлага съвършенство, но мога да се ангажирам с мнението, че филмът е с една класа над посредствените трильри.





Действието започва около две години след събитията в първа серия, но не е нужно да сте гледали предходния епизод, за да разберете историята. От оригинала почти нищо не помня и това не ми създаде проблеми. Атентаторът на ЦРУ Джейсън Борн (М. Деймън) и приятелката му Мари (Ф. Потенте) са започнали нов живот в Индия. Идилията на двойката приключва, след като за проблем на управлението е обвинен Борн, а за да бъде потулена лъжата завинаги, опитват да го убият. Убиват по погрешка Мари, а Джейсън трябва да използва отново уменията си на агент, за да оцелее.

Изненадва ме, че

няма клишета като сляпа жажда за мъст,

а историята се движи от по-приемливи мотиви, една от които е борбата за възтържествуване на истината. Амнезията на Борн е пречката да налага възмездие. Той не знае какво е правил като атентатор, дали е виновен, или не е. Колкото повече нарежда парчетата от пъзела, толкова по-опасен става и за бившите си шефове, и за мафиотски организации.

Мнозина биха казали, че Мат Деймън не е подходящ за ролята и ще са прави дотолкова, доколкото той не се вписва в стандартните представи за шпионин. Аз смятам, че той износва тежестта на необичайния си персонаж повече от прилично. От него не се иска да се бие като Стивън Сийгъл или да демонстрира британска надменност като Пиърс Броснан, а да покаже един замаян, но все още силен човек, който е принуден да прилага позабравени тактики срещу противници, които вижда като в мъгла. Справя се.

Околосветско пътешествие

Както при всеки шпионски филм, пътуването из различни държави е очаквано. Пътят на Борн започва в Индия, минава през Италия, следват спирки в Германия и Русия... Повечето режисьори и оператори се изкушават да заслепяват зрителите с помпозни кадри, показващи най-



популярните забележителности на тези страни. В "Самоличността на Борн" такова нещо няма. Например, сцените в Берлин са по неугледни покриви на скучни сгради и единственото усещане, че сте на немска територия, идва от специфичните рекламни надписи на BOSCH и немската реч на местните.

Нетипичната визия на филма идва и от това, че камерите не са застопорени на стативи, а операторите сноват с тях, държейки ги в ръка. В част от рецензиите за "Самоличността на Борн" това се посочва за недостатък, който дразни, други го определят като екстра, която подсилва усещането за "нестабилността" на главния герой. Няма да коментирам тези мнения, само ви ги препредавам да си вадите за себе си изводите.

На моменти продукцията е предсказуема, като цяло няма нищо революционно в нея с изключение на кинематографичните похвати, но понеже се опитва да предложи нещо повече от двучасово ангажиране на вниманието, което сервират модерните трильри, давам повече от средната оценка. Най-вече за поощряване на напъните на сценаристите, които са адаптирали сценария, без да поглеждат често към шаблоните на Холивуд. Казвам "често", а не "изобщо"...

Игра на месеца

XIII конкурира Fatal Force

Този месец две заглавия ще се конкурират за короната при екшъните. Добилата вече сериозна популярност Fatal Force ще се сдобие със сериозен конкурент в лицето на новия хит на Gameloft XIII, който прехвърля популярните комиксови приключения на агент XIII на дисплея на вашия мобилен телефон.

Никола Дърпатов
darpatov@pccgames.com

Първо представяме актуалния шампион. Fatal Force определено обра точките през последните два месеца и неизменно фигурира в Топ 10 на най-популярните игри за GSM-и в България. Играта на Macrospace е доста удачен клонинг на класиките Commander Keen и Contra и предлага забавен геймплей с много стрелба, скокове и дребни пъзелчета. Всичко това дори е облечено в история, която се разказва с помощта на диалози между героя и неговите началници. Действието се развива в Сибир, където след падането на космически предмет започват да се случват странни работи. След серия от безуспешни опити да разкрият какво точно става в тайгата, тайните служби пращат агент Николай (това сте вие), който трябва да нарита всички възможни извънземни, които му се изправят на пътя. Всичко това е направено много забавно и феновете на аркадните екшъни ще имат да се потят поне 6-7 часа преди да изгонят окончателно нашествениците.

Най-сериозната конкуренция на Fatal Force идва от лагера на Gameloft. Името XIII е добре познато на геймърите от миналогодишния коледен хит на UbiSoft, а сега загадъчният агент вече върлува и по мобилните телефони. От Java версията естествено не трябва да очаквате графиката на оригинала, но предложеното изстисква почти максимума на всеки телефон. От Gameloft са прехвърлили приключенията на XIII в две измерения и са направили играта типичен sidescroller в традициите на Duke Nukem 2 и Commander Keen. Въпреки това и нивата, и цялостната комиксова атмосфера на оригинала са запазени. В мобилната версия присъстват и повечето оръжия, както и противниците на XIII от компютърния първообраз, така че феновете на играта ще се почувстват в свои води. Друг сериозен плюс са многото нива, които гарантират, че играта дълго време ще остане в паметта на вашия телефон.

Fatal Force

ЕКШЪН **91%**

СЪВМЕСТИМА С МОДЕЛИТЕ:

Nokia	N-Gage, N-Gage QD, 3220, 6230, 6600, 7610, 3650, 3660, 7650, (series 40): 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 6810, 6810, 6820, 7210, 7250, 7250i, 5140
Siemens	SX1, c65, cv65, m65, cx65, cxv65, cxo65, cxt65



XIII

ЕКШЪН **93%**

СЪВМЕСТИМА С МОДЕЛИТЕ:

Nokia	N-Gage, N-Gage QD, 3220, 6230, 6600, 7610, 3650, 3660, 7650, (series_40): 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 6810, 6810, 6820, 7210, 7250, 7250i, 5140
Siemens	SX1, цялата 55-а и 65-а серия, MC60
Sony-Ericsson	T610, T630, K700, Z600
Samsung	E700, E800
Motorola	E398, C380, C650, T720, V300, V500, V600
Sharp	GX10, GX15, GX20, GX30
Sagem	my-X5, my-X7



Siberian Strike

Спокойно може да се твърди, че това е Играта за мобилни телефони в последната една година. Siberian Strike на Gameloft освен че се предлага за почти всички GSM-и, които поддържат Java, предлага и невероятно забавен геймплей в най-добрите традиции на аркадни класики като "1942" и "Xenon". Ситуацията е максимално проста: Вие управлявате самолетче, което стреля по други самолетчета и целта ви е да оцелеете, като по възможност стигнете края на съответната мисия. По пътя можете да събирате най-различни бонуси, които ви осигуряват допълнителни животи и по-добра огнева мощ, а на края на всяко ниво ви чака и по един сериозен бос. Всичко това е опаковано с ефектна графика, полифоничен звук и всякакви други екстри, които предлага вашият телефон. Siberian Strike предлага дори и сюжет, който включва производител на водка, стремящ се към световно господство. Едва ли точно с това Gameloft ще спечелят "Оскар" за сценарий, но пък определено е забавно. На всичкото отгоре от Gameloft са се постарали играта да се предлага за почти всеки телефон, който поддържа Java, така че действайте. В противен случай може да се окаже, че някой ден ще ви се наложи да пиете само водка "Сталинка".

Siberian Strike — ЕКШЪН **96%**

СЪВМЕСТИМА С МОДЕЛИТЕ:

Nokia	3410, 3510i, 7600, (series_40): 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6220, 6230, 6610, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, (series_60): 3650, 3660, 6600, N Gage, 7650
Siemens	C60, MC60, S55, M55, SL55, M50
Samsung	E700, X450
Motorola	T720, V220, C650, C380, V300, V400,V500, V525, V600
Sony Ericsson	T610, Z600, T630, K700, Z1010
Sagem	V65, V55





Alpha Wing

Alpha Wing е една от най-приятните оферти на Macrospace за геймърите, които искат бързи екшъни на своя телефон. Играта понтира аркадни класики от типа на R-Type.

В най-общи линии вие командвате космическо корабче, което се движи от ляво на дясно по дисплея на вашия GSM и трябва да елиминира всичко друго, което се движи.

За целта имате на разположение най-различни оръжия, както и няколко ъпгрейда, които могат да се намерят из нивата. История също има, въпреки че тя в случая едва ли е от чак такова значение.

Все пак е добре да знаете, че сте последната надежда на човечеството срещу могъща извънземна раса, която ще затрие Земята, ако не се намесите по най-решителния възможен начин. Ако споменатата вече намеса е успешна, след 10-ина нива ви очаква и финален бос, който ще ви осигури допълнително предизвикателство.

Alpha Wing — ЕКШЪН **89%**

СЪВМЕСТИМА С МОДЕЛИТЕ:

Nokia	(series_30c), (series_40), (series_60), 7600, 7650,
Siemens	c65, cv65, m65, cx65, cxv65. cxo65. cxt65, c60, m55, m56, mc60, s55, s56, s57, sl55, sl56
Alcatel	OT565, OT565
Sony Ericsson	K700, Z1010, T610, T616, T618, Z600



Cannons

Класиката Cannons оживява в нов блясък в своята мобилна версия, която е дело на майсторите от Macrospace. Идеята на играта е максимално семпла и всички, които са я играли още по времената на "Правец 8", с носталгия си спомнят за дългите часове прекарани в стрелба с оръдия. Най-общо казано вие управлявате стационарно оръдие, което има за задача да взриви друго такова, което се намира в близките околности. Преди всеки изстрел настройвате силата на взрива и ъгъла, под който ще стреляте. Който първи уцели врага – печели. Звучи елементарно, но на практика не е, защото освен с всичко друго, трябва да се съобразявате с релефа на терена, силата и посоката на вятъра, и падащите от небето power-ups, които могат да ви осигурят сериозно предимство, ако ги съберете. Като графика Cannons е повече от приятна за окото, а в областта на геймплея ви предлага да се пробвате освен срещу вашия телефон и срещу живи опоненти. Въобще елементарна на пръв поглед игрица, която ще ви занимава с часове.

Cannons — ЕКШЪН **92%**

СЪВМЕСТИМА С МОДЕЛИТЕ:

Nokia	(series_30c): 3510i, 8910i,(series_40): 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6220, 6230, 6610, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i,(series_60): 3650, 3660, 6600, N Gage, 3410, 6310i, 7650, 7600, 6650
Siemens	SX1, M50, MT50, C55, m65, cx65, cxv65. cxo65. cxt65, S65, S65v, c60, m55, m56, mc60, s55, s56, s57, sl55, sl56
Samsung	E700
Alcatel	OT565
Sony Ericsson	T610, T616, T618, T630, Z600, F500, k700, z1010

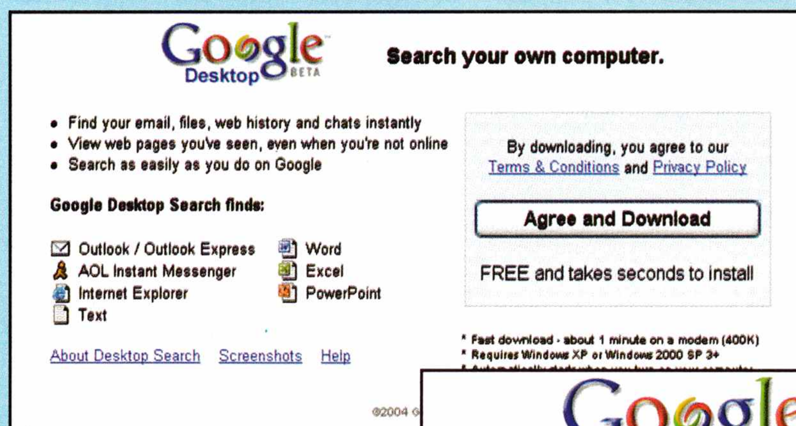


TOP 10 игри за октомври

1	Siberian Strike	Gameloft	4,00	arcade
2	Rayman 3	Gameloft	3,50	action
3	Alpha Wing	Macrospace	4,00	action
4	Gameloft Backgammon	Gameloft	3,00	puzzle
5	Call of Duty	Telcogames	5,00	action
6	Soccer Unlimited	Macrospace	3,50	sports
7	Jet Bike 2027	Telcogames	2,50	sports
8	Fatal Force	Macrospace	5,00	action
9	Ancient Empires	Macrospace	3,50	arcade
10	Submarine	Mobile Vision	3,50	action

Google Desktop Search

Бързо и ефективно търсене из вашия компютър



◄ Сайтът на Google Desktop Search е лишен от излишна информация. Свали, инсталирай, търси – това е всичко!



▼ Страницата на Dekstop Search по нищо не се отличава от тази на Google уебтърсачката.

Google е име, което едва ли се нуждае от представяне. Милиони потребители от цял свят трудно могат да си представят Интернет без прегледния интерфейс на популярната търсачка. Но за Google това не бе достатъчно; през последните месеци компанията направи смел ход към завладяването на нова територия – вашия личен твърд диск.

Апостол Апостолов
raynerape@gmail.com

Времето, когато търсенето на файлове и съдържание отнемаше секунди, е отминало безвъзвратно. Обемът на твърдите дискове непрекъснато нараства, а заедно с тях и огромното количество файлове и директории, които съхраняваме. Всеки, на когото се е налагало да намери определен файл с вграденото търсене на Windows, познава десетките минути търпеливо чакане, докато "шепотът" на твърдия диск изпилява нервите. Причината търсенето на информация да се превърне в толкова неприятно преживяване всъщност дължим на Microsoft – програмистите така и не са се съобразили с факта, че претърсването на десетки хиляди файлове отнема много повече време, отколкото потребителят може да отдели. За да решат този недостатък, множество фирми създадоха специални програми, които не претърсват наново вашия компютър всеки път, когато това се наложи, а създават база данни с информация за съхраняваните файлове, търсенето в която отнема секунди.

Шансът да четете за тях в Интернет обаче е несравнимо по-малък от този да срещнете поредната възхвала на лекотата и бързината на Google Desktop Search, опитът на Google в тази насока. Причината за това е, че докато конкуренцията е насочена към професионалистите, решението на Google е безплатно и създадено за обикновените потребители. Програмата позволява

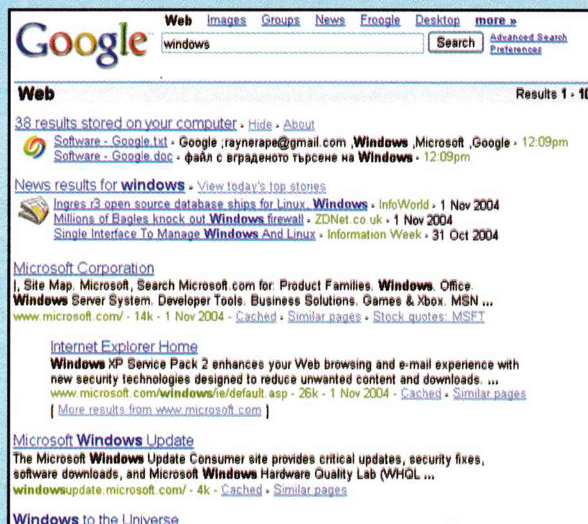
търсене за секунди

сред всички файлове на вашия компютър, включително и съдържанието на Office документи, уеб-кеша на Internet Explorer, Outlook пощата и AOL Messenger логовете (в случай, че го използвате). След инсталация програмата следи вашия компютър за моменти на неактивност и когато не го използвате, сканира твърдия диск за нови и променени файлове. Продуктът на Google представлява уеб сървър, резултатите от който се представят с добре познатия на всички Google интерфейс. И това не е всичко, Desktop Search прихваща и заявките, отправени до google.com чрез Internet Explorer и вгражда резултати от локалния сървър в получената страница – така ако търсите в Интернет за определена дума, може да получите резултати и от файлове, които се намират на твърдия ви диск. Google с гордост отбелязват, че тяхната програма предлага същия мощен алгоритъм, който компанията използва и за търсене на уебстраници.

Бързото и ефективно търсене има своя цена – при Google Desktop Search това са някои недостатъци, които не се забелязват лесно. Лекотата за намиране на информация на твърдия диск може да ви изиграе лоша шега, ако ваш родител, съпруг/а или някой не особено добронамерен посетител реши да провери за какво всъщност използвате своя компютър. Досега с вграденото търсене намирането на компрометираща информация отнемаше дълги минути, но с Desktop Search вашите тайни могат да станат всеобщо достояние за секунди. За целта може да изключите определени директории от сканиране чрез настройките. Друг недостатък се крие в начина, по който сървъра прихваща заявките към www.google.com и вгражда резултати в тях. Почти всички антивирусни програми, сканиращи в реално време, смятат Desktop Search за троянски кон, така че не изпадайте в паника – това е фалшива тревога. Пригответе си и няколко гигабайта за Google. Индексът на вашия твърд диск, който програмата използва, не премахва информация за изтрити файлове, което не само ще ви спаси след неволно изтриване на някой Word файл, но и отнема до 2 гигабайта дисково пространство.

Може да изтеглите безплатно бета версия на Google Desktop Search на следния адрес: **http://desktop.google.com**

▼ Докато търсете страници в Интернет, ще получавате и резултати от личния компютър.



bitSpirit

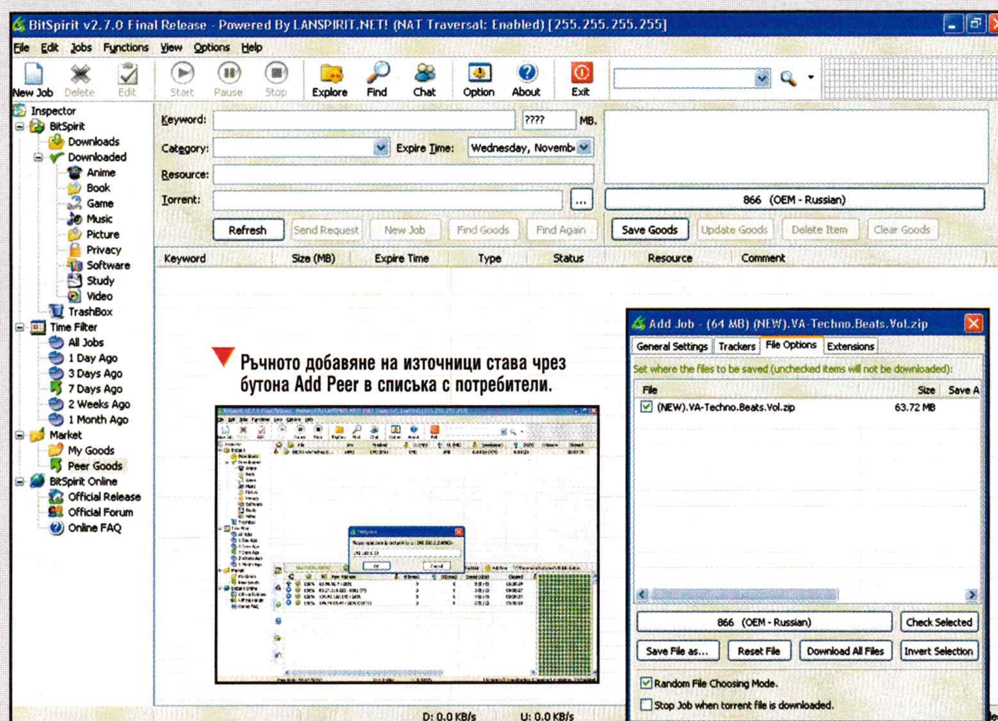
Най-красивият bitTorrent клиент, правен някога!

Преди няколко месеца в статията си за bitTorrent представих клиента Azureus като най-доброто решение за споделяне на файлове в този тип мрежи. Макар и досега да споделям това мнение, един друг клиент поставя моята увереност на изпитание вече цял месец. Запознайте се с bitSpirit – най-добре изглеждащият bitTorrent клиент, създаван някога!

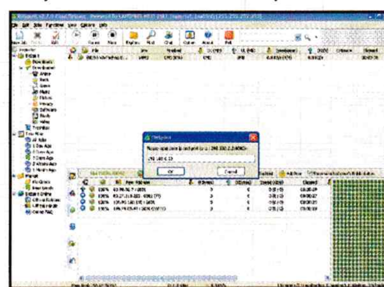
Апостол Апостолов
raynerape@gmail.com

Макар че външният облик не е по-важен от функционалността при един P2P клиент, практиката показва, че често комфортът е решаващ за потребителя. Именно в това отношение bitSpirit далеч надминава конкуренцията – да се работи с прегледния и интуитивен интерфейс е удоволствие, както може да се убедите от приложените снимки. Клиентът е създаден от китайската фирма ByteLinker първоначално за вътрешния пазар, а в последствие с развитието на клиента се създава и англоезична версия, която може да свалите безплатно от http://www.bytelinker.com/.

На пръв поглед най-силната страна на bitSpirit е възможността за организация на сваляните файлове. Всеки, който е използвал дълго време клиент като Azureus, добре познава хаоса от изтеглени файлове, който се натрупва след време; bitSpirit разрешава този проблем чрез множество категории, към които може да добавите и свои. Неволното изтриване на свалени torrent файлове не е фатално благодарение на вграденото "кошче", от което може да възстановите файловете. Чрез времеви филтри в менюто може да следите кои файлове сте свалили през последния ден, седмица или месец. Всички тези функции са достъпни от Explorer-подобно меню, което улеснява преместването и подреждането на вашата колекция.



▲ Интерфейсът на bitSpirit е светлинни години напред спрямо Azureus.



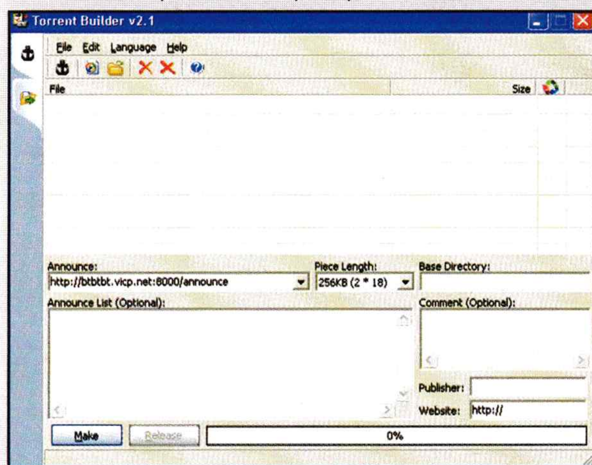
▼ Ръчното добавяне на източници става чрез бутона Add Peer в списъка с потребители.

▲ Изборът на файлове за сваляне от даден torrent файл е далеч по-лесно от Azureus.

Независимо че при bitSpirit няма да намерите вграден следящ сървър, с който да разпространявате собствени файлове, авторите все пак са се погрижили да добавят някои уникални функции. Такива са възможностите за комуникация и размяна на torrent файлове с други потребители. Когато клиентът открие друг bitSpirit потребител в дадена bitTorrent мрежа, вие можете не само да разговаряте помежду си, но и да прегледате и размените колекциите си от torrent файлове от менюто Market. Ако се намирате в локална мрежа, каквито използват повечето родни Интернет доставчици, можете да се организирате с други потребители и заедно да теглите един и същ файл. bitSpirit следи постоянно за потребители в локалната мрежа и ако открие, че и други теглят същия файл, ги добавя към списъка като източници с приоритет. Така на практика може да постигнете зашеметяващи скорости на теглене от западни източници, надминаващи в пъти ограниченията, поставени от вашия доставчик. Изтеглените от всеки потребител части от файла ще пристигат до останалите по локалната мрежа за броени секунди. Дори и да не се намирате в LAN мрежа, може да се възползвате от високоскоростна връзка (напр. peering канал между определени доставчици) благодарение на ръчното добавяне на източници към избран torrent файл. Няма друг клиент, който към днешна дата да предложи подобна функционалност, която на родна почва е божи дар за всеки изтерзан потребител, който не може да си позволи да плаща скъпо за добра международна връзка.

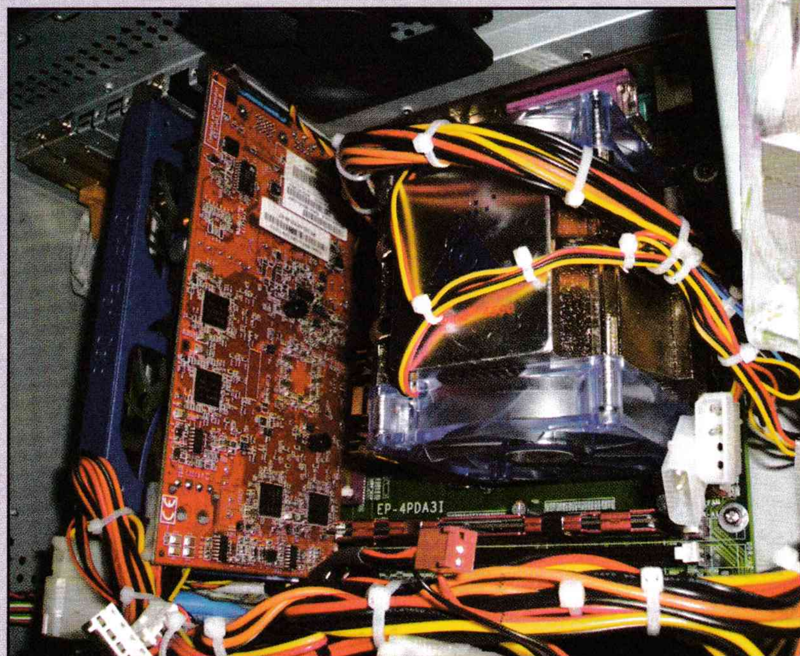
Едва ли има програма без недостатъци и bitSpirit не прави изключение. Сравнен с Azureus, клиентът на ByteLinker предлага по-малко настройки и невинаги изстисква и последната капка трафик от вашата връзка. Поради което е препоръчителен предимно за потребители, които възнамеряват да се възползват от възможността за синхронизация през локална или peering мрежа, или тези, които търсят удобство и комфорт по време на работа със своя bitTorrent клиент.

Вграденият модул за създаване на torrent файлове поддържа и добавяне на HTTP връзки.



GlacialTech Turbine 4500

Турбоохлаждане за вашето PC





В последните години процесорите стават все по-горещи и нуждата от ефективно охлаждане става все по-належаща. Наред с това масовото навлизане на "пърженето" на процесорите създава допълнителни затруднения пред стандартните вентилатори, които често се оказват негодни да изпълнят ефективно своята задача. Затова все повече производители се ориентират към значително помащабни решения на топлинния проблем. Едно от най-ефектните и най-ефективни предложения са новите охладители от серията Turbine на GlacialTech, които ни бяха предоставени за тестване в екстремни условия.

Никола Дърпатов
darpatov@pccgames.com

В редакцията пристигнаха две различни версии на GlacialTech Turbine 4500, като и двете бяха предназначени за Pentium 4 процесори. Освен това от фирмата са разработили и аналози за AMD, които носят търговското наименование Limba 2000, но тях ще представим в следващия брой.

Разликата между двете издания на Turbine 4500 е най-вече в мощността на вентилаторите и в нивата на шума. Стандартната версия е от серията Silent Breeze и се отличава с феноменалните 20db ниво на шум, докато Pro изданието предлага доста по-мощно охлаждане и ефектно осветление на целия охладител. В същото време Turbine 4500 Pro е и по-шумен, но предлаганите от него 35db са поносими на фона на резултатите, които постигнахме.

И двата охладителя работят на турбинен принцип и разполагат с по два вентилатора, които са разположени в двата края на масивния радиатор. Това обещава бързо и ефективно отвеждане на топлината, което се потвърди и в практиката. Размерите на самия радиатор са доста внушителни – 110x98x109 мм, а теглото от 800 грама на цялата система също всяка респект. Въпреки нашите опасения охлаждането се монтира изключително лесно, а освен това седи и повече от стабилно на дънната платка, така че размерът в случая в никакъв случай не е минус.

Тестовете проведохме съвместно с HardwareBG на следната конфигурация:
CPU: Pentium 4 Prescott 3.2Ghz @ 3.5Ghz
Motherboard: EpoX 4PDA3I i865
RAM: 2x512 MB Vitesta DDR500

На стандартната честота на процесора Turbine 4500 държеше при стартирането на системата 42 градуса. След пускането на 3 копия на Prime95 в продължение на 15 минути температурата се повиши до 47 градуса. При "изпържването" на процесора до 3.5Ghz стартовата температура си остана същата, а след 15 минути мъчения с Prime 95 процесорът все още бе на съвсем хладните за Prescott 51 градуса. С други думи, дори с базовото издание на турбинното охлаждане оувърклокът въобще не бе никакъв проблем от температурна гледна точка. Още по-впечатляващи резултати даде Pro версията. На стандартната честота на процесора системата стартира на 33 градуса, а трите едновременни копия на Prime 95 я докараха до 47. В "изпържен" вид Prescott-ът тръгна от 40 градуса и достигна пикова температура от 50, което отново дава сериозни резерви и за постигането на още по-високи тактови честоти. Тук трябва да се отбележи, че с друго тежко приложение като 3D Mark 2005 и двете охлаждания останаха под 50 градуса и то при няколко поредни пускания на теста.

Като цяло и двете охлаждания се справиха перфектно със задачата да поддържат приемливи температури на един славещ се по-принцип като доста "горещ" процесор. За сравнение трябва да се има предвид, че с доставеното от Intel стандартно охлаждане същият този чип твърдо държи 55 градуса и само при пълен покой на системата успява да слезе под 50, при това на стандартните си честоти.

ПАРАМЕТРИ

Поддържани процесори: **P4 и Xeon на Socket 478, 603 и 604**

Размери: **100 x 98 x 108**

Тегло: **800 гр.**

Обороти: **1900 / 3200 за Turbine 4500 Pro**

Ниво на шум: **20db / 35db за Turbine 4500 Pro**



GlacialTech Northpole 1000

Рай за overclock на видекарти

Заедно с двете турбинни охлаждания от GlacialTech ни предоставиха за тестове и едно тяхно решение за видеокарти, което определено предизвика нашия интерес. Става дума за продукта Northpole 1000, който заменя стандартното охлаждане на видеокартата и открива пред желаещите съвсем нови възможности за вдигане на производителността.

Никола Дърпатов
darpatov@pccgames.com

След отварянето на кутията ни очакваше първата изненада. Northpole 1000 се състои от 2 отделни компонента. От една страна, продуктът включва огромен радиатор, който се закрепва върху самата видеокарта и замества нейното охлаждане. За съседния слот пък е предвиден пакет от 2 вентилатора от серията Silent Breeze, които трябва да отвеждат топлината и в същото време имат невероятно ниското ниво на шум от само 15db. Като цяло монтажът е елементарен и отнема не повече от 5 мин.

Резултатите от упражнението бяха повече от отлични. Нашата тестова карта бе Radeon 9800 Pro на Sapphire. Със своето заводско охлаждане тя трудно минава 400-410Mhz честотата на ядрото при 380 стандартна стойност. С помощта на Northpole 1000 успяхме да подкараме картата без проблем на 440Mhz, като резултатът на 3D Mark 2005 скочи с близо 200 точки спрямо "неизпържения" вариант. Проблеми със стабилността нямаше никакви, а и температурата на видеочипа бе съвсем поносима. Тук трябва да отбележим и една дребна критика към Northpole 1000. Дизайнерите на радиатора са го направили така, че при определени модели видеокарти, сред които и тестваният Radeon 9800 Pro, паметите не се покриват от охлаждането. В случай, че видеокартата няма собствени радиатори за паметите или ще ви се наложи да си набавите такива, или пък ще трябва да действате поконсервативно с честотите на паметите. Това не е чак толкова драматично, защото все пак двата вентилатора обдухват добре цялата видеокарта, но резултатите със сигурност щяха да са още по-добри, ако бе направена и тази дребна добавка. Иначе като цяло Northpole 1000 е изключително удачен продукт, който ще достави много радост на хората, които искат да изстискат още производителност от своята видеокарта, без да сэ хвърлят веднага на поскъп 3D ускорител.

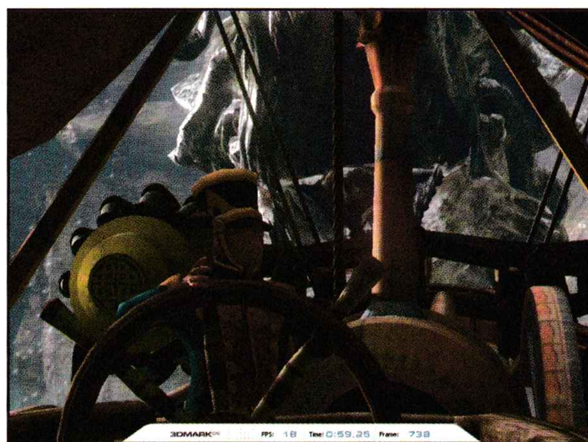
ПАРАМЕТРИ
Размери на радиатора: **70 x 160 x 29**
Тегло: **260 гр.**
Вентилатори: **2 броя 80x80x15**
Ниво на шум: **15 db**



Ако искаме да се депресираме, пробвайте...

3D Mark 2005





Някак си неусетно минаха почти две години от появата на последния 3D Mark. Предишното издание успя да хвърли в смут геймърите с невероятни насичания дори на мощни за времето си видеокарти. Сега иде един достоен наследник, който със сигурност отново ще качи адреналина на геймърите.

Никола Дърпатов
dapatov@pccgames.com

След инсталацията със сигурност ви очакват едновременно леден душ и възхита. Възторгът ще дойде от гледката на екрана, а разочарованието от смешния брой кадри, които ще произведе вашата карта. Дори да сте горд собственик на ATI X800 или Geforce 6800GT, едва ли ще имате големи поводи за радост. Новият 3D Mark предлага общо 3 геймърски теста, които ще ви демонстрират нагледно, че вашата машина не е адекватна. Това го заявявам най-отговорно, защото имах удоволствието да видя benchmark-а на няколко компютъра, които минават за пълен връх на технологиите, и резултатите навсякъде бяха под 5000 точки, а нито една видеокарта не успя да произведе 30 кадъра в секунда на тестовете. Това пък, от друга страна, малко релативира мизерните резултати на хитови модели като FX5900XT, но в крайна сметка вижте сами за какво става дума. Безплатната версия на 3D Mark 2005 можете да намерите на дисковете и DVD-то към списанието. Приятно тестване.

NVIDIA nForce 4 PCI-Express за AMD потребителите



СПЕЦИФИКАЦИИ

nForce 4
- **Процесори:** Sempron, Athlon64
- **Цокли:** 754, 939
- **HyperTransport шина:** 800MHz
- **Памет:** DDR400/Dual DR400
- **IDE контролер:** 2xATA133; 4xSerial ATA; RAID
- **PCI Express:** да

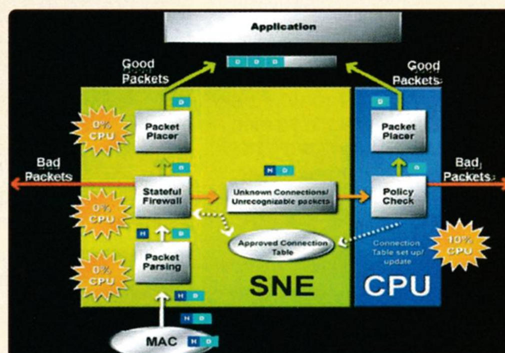
nForce 4 Ultra
- **Процесори:** Athlon64, Athlon64 FX
- **Цокли:** 939, 940
- **HyperTransport шина:** 1GHz
- **Памет:** Dual DR400
- **IDE контролер:** 2xATA133; 4xSerial ATA II; RAID
- **PCI Express:** да

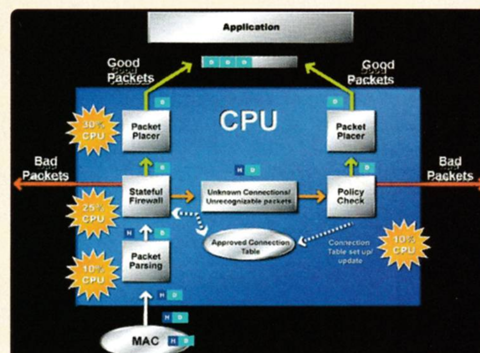
nForce 4 SLI
- **Процесори:** Sempron, Athlon64
- **Цокли:** 939, 940
- **HyperTransport шина:** 1GHz
- **Памет:** Dual DR400
- **IDE контролер:** 2xATA133; 4xSerial ATA II; RAID
- **PCI Express:** да, SLI

PCI Express е нов стандарт. Както всеки друг такъв той предлага някои доста интересни предимства спрямо предшественика си, но се нуждае от период на адаптация, през който да се наложи на пазара. Откакто за пръв път ви представихме какво всъщност представлява новата технология и защо има потенциал да се превърне в доминиращ I/O интерфейс за комуникация между системните компоненти, измина повече от година. През този период станахме свидетели на първите крачки на производителите в тази нова за тях сфера – появиха се видеокарти, работещи с PCI Express интерфейс, и чипсети, които да ги поддържат.

Георги Даскалов
g_daskalov@pcclub-bg.com

Голямото събитие, способно да наложи ударно преминаване към новия стандарт, до момента липсваше. NVIDIA през последните години доказаха, че са способни освен отлични графични чипове да произвеждат и едни от най-качествените чипсети за AMD процесори. nForce серията успя да спечели сърцата на потребителите с широки





възможности за овърклок, невероятна производителност и приятно количество екстри. Високоуспешното второ поколение на nForce чипсетите и до днес продължава да бъде отличен избор при покупката на дънна платка. Високите технологии обаче са всеизвестни с бързото си темпо на развитие, и nForce 2 не прави изключение. Напоследък Athlon XP платформата започна да поостарява, постепенно изпълзвайки се към сегмента на ценово-ориентираните решения. AMD изкараха на пазара няколко серии 64-битови чипове, които жънат все по-големи успехи, и това разкрива златни възможности за производителите на чипсети.

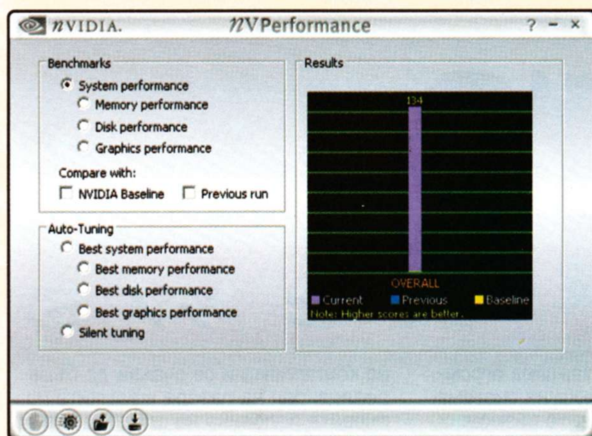
NVIDIA безспорно са предвкусили сладкия триумф, които би могъл да им донесе един изпипан чипсет за новата 64-битова платформа на

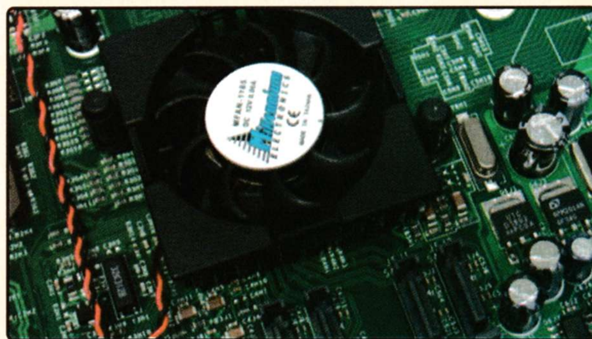


AMD, предлагащ най-новото в света на високите технологии. Резултатът от усилията, които са положили инженерите им в тази насока, е вече на лице – новият nForce 4 чипсет позволява на потребителите да яхнат гребена на вълната и да се задържат на него поне за известно време. По природа любопитният хардуерен ентусиаст обаче не оставя необърнати камъни в търсене на истината – отговаря ли новият чипсет на очакванията, или се проваля по всички направления? Въпреки че окончателната присъда ще бъде произнесена от Негово величество Потребителя едва след няколко месеца експерименти и ежедневна експлоатация, можем да хвърлим едно око под "капака" на новия чипсет. Както споменах по-горе, новият

nForce 4 е предназначен за 64-битовите чипове на AMD

Ако трябва да бъдем по-конкретни, той поддържа всички от тях в трите си различни модификации. Първият най-достъпен вариант, не носи никакви специални обозначения и се нарича просто nForce 4. Върху него ще могат да се изграждат системи на базата на Socket 754 и Socket 939, използващи AMD Sempron и Athlon64 процесори. Ключовите спецификации включват 800MHz HyperTransport шина, 20 PCI-Express "ленти" и 4 SATA канала, поддържащи скорости до 150MB/s. В категория "производителност" тези спецификации не пе-





челят кой знае колко точки за най-простия вариант на nForce 4, но се предполага, че ще му придадат достатъчно добри ценови качества, за да завоюва приличен пазарен дял. За всички, в чиито приоритети производителността стои на по-предно място от цената, NVIDIA предвиждат Ultra модификация на nForce 4. Тя позволява използването на Athlon 64 и Athlon64 FX чипове и прибавя възможността за използване на Socket 940 платформата. Освен поддръжката на по-мощни процесори, NVIDIA са приложили и добрата стара хватка с повишаването на работните параметри – при nForce 4 Ultra HyperTransport шината вече пренася данни при 1GHz тактова честота, а SerialATA 2 съвместимостта на IDE контролера позволява достигането на теоретични пикове от по 300MB/s при трансфер на данни от и до твърдите дискове. Скрит коз в ръкава на NVIDIA, който все още не е изваден на бял свят, пък представлява третата разновидност на новия чипсет. Тя се нарича

nForce 4 SLI

и както подсказва името ѝ, позволява да се използват две видеокарти, работещи в паралелен режим. Ако следите новостите от света на хардуера на страниците на PC Club, със сигурност сте наясно със същността на понятието SLI, но в случай че сте пропуснали това събитие, ето накратко за какво става въпрос. Преди години, когато от NVIDIA все още само сънуваха водещото си положение на пазара, имаше една компания, наречена 3dfx. Те станаха прочути чрез Voodoo картите си, и по-специално тези от второ поколение, които предлагаха възможността за обединяване на изчислителната мощ на две отделни видеокарти, които да работят едновременно по рендерираните кадри и по този начин да позволяват драстичен скок в производителността. Сега, с малко по-друго значение, но с абсолютно непроменена същност, SLI технологията се завръща и разкрива множество нови хоризонти пред пауър-потребителите. Независимо дали ще оцените скъпата възможност да имате опасно бърза графична подсистема, комбинирайки две топвидеокарти, или по-скоро ви блазни перспективата за безболезнен ъпгрейд чрез добавяне на втора карта на по-късен етап след първоначалното закупуване на системата, SLI технологията е за вас.

Технологичните новости в nForce 4 серията обаче далеч не се изчерпват с прилагането на нов I/O стандарт и побутването на няколко настройки за честоти и тайминги. NVIDIA имат добри традиции в снабдяването на чипсетите си с максимално количество екстри и този път не изневеряват на навиците си. В MCP-то на новите чипсети са наблъскани множество "стандартни" екстри като гигабитов Ethernet контролер и RAID-възможности за ATA/Serial ATA контролера (макар че в случая с RAID-а екстрата далеч не е толкова стандартна – nForce 4 е първият чипсет, предлагащ вграден RAID за SATA 2 стандарта). Истински интригуваща новост обаче е

вграденият хардуерен firewall, наречен Active Armor

Адекватната защита от мрежови атаки е повече от актуална тема в днешни дни, когато мрежовата свързаност на отделните компютри се приема за даденост и възможностите за осъществяване на неоторизиран достъп и разпространението на вируси са по-големи от всякога.

Големите обеми от данни, които се прехвърлят през мрежовия интерфейс, подлагат процесора на едно не дотам несъществено натоварване при използване на софтуерен firewall.

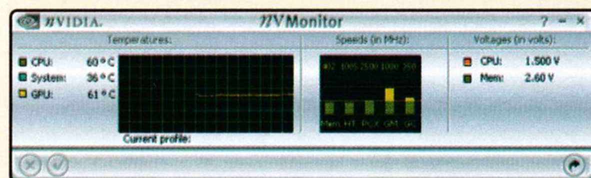
При новите чипсети на NVIDIA "инспектирането" на пакетите се поема от хардуерен контролер, който разтоварва процесора и го освобождава за изпълнението на други процеси. Оптимизацията изглежда е била приоритет на NVIDIA при разработката на новия чипсет – в комплект с него те представят и новия си софтуерен инструмент за настройка и мониторинг NvTune. Всеки хардуерен ентусиаст се е сблъсквал с огромното количество програми по темата – човек може да прекара цяла вечност в търсене и проби.

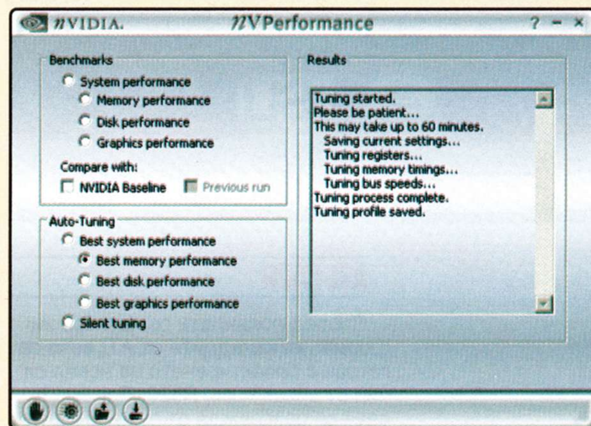
Самият факт обаче, че NvTune идва от производителя на чипсетите, му дава достатъчно солидна основа, на фона на която екстри като вградения бенчмарк и обширните възможности за настройка и следене на параметрите на системата изглеждат още по-впечатляващо.

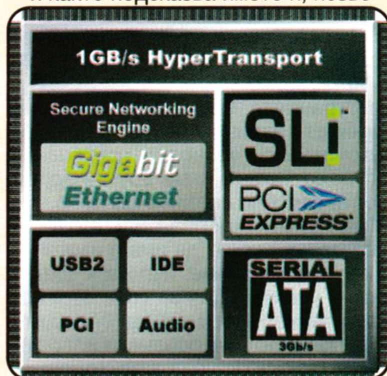
На фона на всички тези новости обаче истинско черно петно представлява липсата на познатия ни от предишните инкарнации на nForce звуков контролер SoundStorm. Причината за неговото отсъствие са тежките лицензионни такси за Dolby стандарта, поради които много от nForce 4 дъната ще бъдат пуснати на пазара с AC'97 решения на Realtek или VIA.

Друга неприятна новина е отсъствието на Firewire контролер. Ентусиастите обаче едва ли ще се откажат от стремежа си към добър овърклок поради такива дребни проблеми. NVIDIA има добри традиции по отношение на превишаване на номиналните честоти на компонентите, и nForce 4 обещава да не разочарова, предлагайки напълно независими честоти на HyperTransport шината и останалите I/O интерфейси.

Първоначалните тестове на платки с новите чипсети показват, че nForce 4 не се проваля в обещанията си, но въпреки това няма да успее да разбие представите на потребителите за производителност. Развитието на чипсета от гледна точка на функционалност и нови стандарти е на лице, но пърформанс екстрите като PCI-Express шината засега не дават търсения ефект. Засега графичните контролери успява да се поберат във възможностите на AGP 8x шината и единствено SLI комбинациите имат шанса да покажат PCI-Express в подобаващата му светлина.







Hardware news

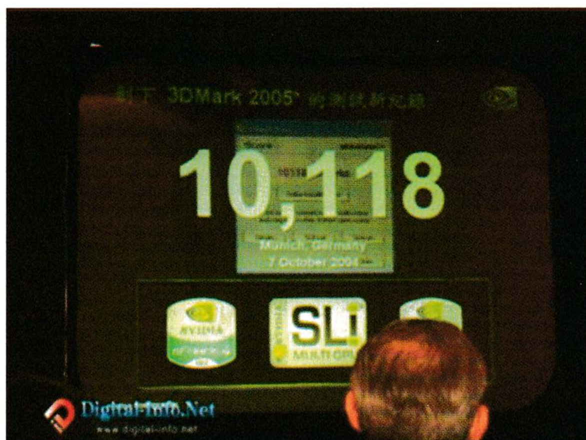
NVIDIA отчита high-end успехи



Любопитна новина обявиха представители на NVIDIA – компанията е реализирала рекордни продажби в сегмента на продуктите от висок клас. По-конкретно като основен виновник за повишените приходи през третото тримесечие беше посочен топмоделът на компанията – GeForce 6800. През посочения период на фискалната 2005-та NVIDIA е получила над $515 млн. приходи, което е голям скок спрямо $486 млн. за същия период от фискалната 2004-та. Според ръководството на NVIDIA този ръст се дължи както на обновената архитектура на GeForce 6xxx сериите, така и на увеличеното количество хитови игри с натоварваща графика. Според анализатори компанията реализира найголеми продажби именно пазара за настолни PC-та, който генерира над 40% от приходите на компанията, 20% идват от сътрудничеството на NVIDIA с Microsoft за техния X-Box, а nForce чипсетите на компанията генерират едва 6.5% от приходите. Цялостната ситуация за NVIDIA обаче не изглежда особено розова – според анализите ATI за момента продава по-големи количества графични чипове за настолни и мобилни компютри, заемайки по-голям пазарен дял и реализирайки по-големи печалби.

Asus обявяват 3DMark05 рекорд

Оригинален начин за реклама приложиха хората от Asus, обявявайки световен рекорд в 3DMark05. Резултатът, постигнат от експертите на компанията, е зашеметяващите 10118 точки и представлява огромната изчислителна мощ на система, базирана на най-бързите възможни компоненти. Дънната платка на системата е била новият, все още непоявил се на пазара ASUS A8N-SLI, който е базиран на NVIDIA nForce 4 SLI чипсета. Системата е работила в SLI режим с два броя GeForce 6800 Ultra, и е използвала Athlon64 FX-55 процесор. Предишният рекорд, поставен от необвързан с някоя от големите компании ентусиаст, беше 8250 точки – дело на Athlon64 FX-53, nForce 3 250 базирана дънна платка и ATI Radeon x800 XT видеокарта. Огромната разлика засвидетелства предимствата на SLI режима, и изостря апетита на по-заможните потребители, които чакат SLI-съвместимите платки с nForce 4 чипсети да се появят на пазара малко преди началото на коледния сезон. На фона на сериозното корпоративно "навлизане" в средите на ентусиастите контрастира едно куриозно изказване от страна на хърватски журналист, който твърди, че не фирмен екип от експерти, а самият той е авторът на публикувания от Asus рекорд, и че хората от компанията не са успели да постигнат повече от 9200 със собствени усилия. Колегата, чието име е Тео Валич (известен и като Mr.=]S[=Red)-(ead), дори твърди, че системата не е работила на максимално агресивни настройки и че с някои дребни промени е възможен и по-висок резултат.



ATI R520

Според появилата се наскоро информация канадците от ATI вече са готови с проектирането на новия си чип от висок клас, R520. Проектът вече се разглежда от сътрудниците на компанията и се очаква да бъде реализиран на пазара в рамките на първата половина на следващата година. Новият чип ще се произвежда по 0.09-микронна технология, по всяка вероятност от TSMC. Спецификациите му засега остават забулени в тайна, като единственото сигурно нещо е, че R520 ще поддържа пиксел и вертекс шейдъри версия 3.0. Архитектурата на чипа се очаква да бъде изцяло нова, разграничавайки се напълно от досегашните творения на компанията, както и от продуктите на конкуренцията. Слуховете за R520 чипа до момента са го определили като PC-вариант на R500 – графичното ядро, предназначено за вграждане в следващото поколение на X-Box конзолата на Microsoft, за която има информация, че ще може да извършва впечатляващите 96 шейдърни операции за един такт. По-рано тази година източници, близки до компанията, разпространиха новината, че ATI работят върху спецификациите на GDDR3 стандарта, който трябва да доведе скоростите при паметите за видеокарти до огромните 1,4GHz – нещо, което безспорно ще бъде полезно при новото им графично ядро.

ATI разработва SLI-еквивалент

Според слуховете нова технология ще се нарича Multi Rendering и ще позволява на канадците да отговорят на предизвикателството на конкурентите си от NVIDIA с техния Scalable Link Interface, който позволява на две видеокарти да работят паралелно по изчисленията на дадена сцена. Multi Rendering технологията ще позволява доста по-голяма гъвкавост на решенията – в момента специалистите на ATI работят върху осъвместяване на Multi Link технологията с различни поколения видеокарти.

На практика това значи, че няма да има нужда от две еднакви видеокарти, както е при NVIDIA SLI конфигурацията, а ще може да се комбинират различни такива, нещо изключително удобно при постепенен ъпгрейд. Засега няма други подробности относно предимствата на Multi Rendering-а пред SLI, но от ATI обещават такива да има в изобилие. За съжаление, липсва и конкретна информация за това кога новата технология ще види бял свят, но прогнозите на повечето източници са относително оптимистични –

чиповете, които ATI продава на големи компании за производството на професионални графични системи от висок клас, от доста време насам предлагат възможността за паралелна работа, така че технологията би трябвало да е налице. Остава единствено да бъде пригодена към спецификите на настолните компютри.

WHQL неволи за NVIDIA

Pixel Shaders Precision	0	1
Pixel Shaders Ver 1.1	2	0
Pixel Shaders Ver 1.2	1	1
Pixel Shaders Ver 1.3	1	1
Pixel Shaders Ver 1.4	2	0
Pixel Shaders Ver 1.x	1	0
Pixel Shaders Ver 2.0	2	0
Pixel Shaders Ver 2.0 Extend...	1	0
Pixel Shaders Ver 2.x	0	1
Pixel Shaders Ver 3.0	0	1

В очите на всички асемблатори, както и на много обикновени потребители, WHQL сертификатите за драйвери на Microsoft играят ключовата роля на критерий за надеждност. Именно поради това е недопустимо официален драйвер на някоя от големите компании да не успее да премине през тестовете, необходими за издаването на WHQL сертификат. Е, изглежда NVIDIA са изтеглили късата сламка от жребия, защото наскоро се появи информацията, че поне с официалните 66.81 драйвери, картите от GeForce 6 серията се провалят в тестовете за пиксел шейдъри версия 3.0, както и някои от постарите версии.

Използвания DCT (Display Compatibility Test) версия 5.2 не за пръв път прави проблеми с новите технологии в графичните карти. Преди време ATI преминаха през много подобно изпитание, когато DCT тестовете отхвърлиха geometry instancing технологията и канадците се видяха принудени да изключат технологията по подразбиране в драйверите си.

Мистериозният проблем предизвика смут в хардуерните среди поради голямото влияние, което оказва WHQL сертификацията върху приемането на предлаганите продукти от купувачите. Опасенията, изказани от NVIDIA, са за забавяне на навлизането на новите графични карти на фирмата на пазара. Според представители на NVIDIA причината: в момента въпросният Detonator драйвер се предлага с WHQL сертификат са признати грешки в тестовия софтуер от страна на Microsoft. Двете компании работят в тясно сътрудничество по отстраняването на проблема и се очаква в съвсем скоро време NVIDIA картите да преминават успешно всички тестове.

AMD ще ползва SSE3

Що се отнася до въвеждането на нови набори специализирани инструкции и утвърждаването им сред софтуерните разработчици, Intel до този момент се справят блестящо. MMX, SSE, SSE 2, а сега чрез Prescott чиповете – и SSE 3 технологията добиха достатъчна популярност, за да накарат AMD да потърсят начин да ги приложат и в своите процесори. SSE 3 специално е нова технология, за която все още няма широка подкрепа от страна на разработчиците, но очевидно в нея има перспектива, след като AMD са я включили в бъдещите си планове.

Според тях SSE 3 поддръжка трябва да се появи в процесорите им в началото на следващата година, като първите чипове с вградена поддръжка ще бъдат известните с кодовите си имена Venice и San Diego, 0.09-микронни продължители респективно на Athlon64 и Athlon64 FX фамилиите.

Преминаването към 0.09-микронна производствена технология ще намали разходите на компанията и ще позволи изстискването на още повече производителност от чиповете за в бъдеще. До момента топмоделите на компанията се произвеждаха по 0.13-микронна технология и по-новия процес се използваше единствено за чипове от среден и нисък клас.

Какво има на българския IT пазар?

ПРОЦЕСОРИ

НАЙ-ЕВТИН — Цена - $43
- Duron 1600 MHz
- Описание: Относително бърз процесор с добри възможности. При тази цена представлява отлична покупка за бюджетни системи.

НАЙ-СКЪП — Цена - $332
- AMD Athlon 64 3500+
- Описание: Най-бързият процесор на AMD вече е в ценовите листи и на българските търговци.

НОВ НА ПАЗАРА — Цена - $332
- AMD Athlon 64 3500+
- Описание: Най-бързият процесор на AMD вече е в ценовите листи и на българските търговци.

PC CLUB ПРЕПОРЪЧВА — Цена - 86$
- Athlon XP (Barton) 2500+
- Описание: Въпреки многото нови чипове на AMD, този процесор остава с най-оптимално съотношение цена/производителност.

ДЪННИ ПЛАТКИ

НАЙ-ЕВТИНА — Цена - $35
- Elitegroup K7VTA3 (Socket A)
- Описание: Тази дънна платка не блести с производителност и екстри, но е що-годе стабилна база за изграждането на ценово-ориентирано PC.

НАЙ-СКЪПА — Цена - $238
- Asus P5AD2 DELUXE (Socket 775)
- Описание: Отново Asus печели наградата за най-скъпо дъно. P5AD2 DELUXE използва i925X чипсет и поддържа всички най-нови глезотийки като DDR2 памет и PCI Express.

НОВА НА ПАЗАРА — Цена - n/a
- Asus P5GDx сериите (Socket 775)
- Описание: Asus предлага 3 нови дъна с различни разновидности на i915 чипсета, които са добър избор за обикновения потребител.

PC CLUB ПРЕПОРЪЧВА — Цена - $89
- EPOX 8RDA3+Pro (Socket A)
- Описание: Тази базирана на nForce 2 дънна платка представлява перфектното решение за потребителите с претенции към стабилността, екстрите, цената и възможностите за овърклок.

ВИДЕОКАРТИ

НАЙ-ЕВТИН — Цена - $32
- NVIDIA GeForce2 MX400
- Описание: Добрият стар GF 2 MX вече е прекалено ретро, за да се купува като нова карта, и не става за нищо друго, освен за непретенциозно офис PC.

НАЙ-СКЪП — Цена - $557
- MSI GeForce 6800 Ultra (256MB)
- Описание: Най-бързата карта от новото поколение графични зверове на NVIDIA. Безмилостна производителност и цена.

НОВ НА ПАЗАРА — Цена - $n/a
- GeForce 6800 сериите
- Описание: У нас вече се наблюдават няколко разновидности на Geforce 6xxx фамилията, включващи Ultra, GT и "евтината" LE.

PC CLUB ПРЕПОРЪЧВА — Цена - $228
- ATI Radeon 9800Pro (128MB)
- Описание: Тази карта поевтинява с всяка изминала седмица и скоро ще се превърне в най-изгодната покупка.

ТВЪРДИ ДИСКОВЕ

НАЙ-ЕВТИН — Цена - $51
- Hitachi 40GB (ATA 100, 7200rpm, 2MB кеш)
- Описание: Този диск предлага прилична цена за мегабайт и добра надеждност, в случай че търсите евтин и не много голям диск.

НАЙ-СКЪП — Цена - $414
- HITACHI 400GB (SATA, 7200rpm, 8MB кеш)
- Описание: Този гигантски диск на HITACHI далеч не е първенец в категорията за изгодна покупка, но определено представлява любопитна гледка в ценовите листи на дистрибуторите.

НОВ НА ПАЗАРА — Цена - N/A

НЯМА

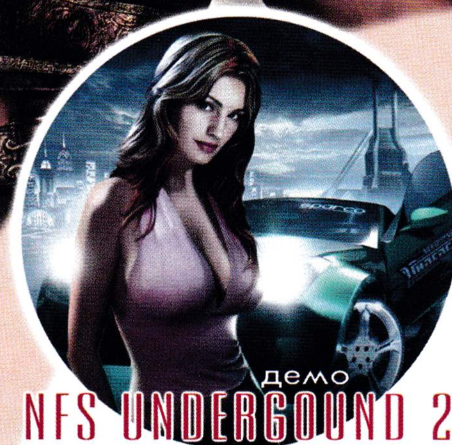
PC CLUB ПРЕПОРЪЧВА — Цена - $133
- Hitachi 200 GB (Serial ATA)
- Описание: Освен бързина и надеждност, този диск предлага и уникална цена за мегабайт място.

демо

Prince of Persia

Warrior Within

CD CLUB



демо
NFS UNDERGOUND 2

ДИСК 1

ДЕМО ИГРИ

Prince of Persia 2	Екшън
Sonic Heroes	Аркаден екшън
Ricochet Recharged	Аркаден екшън

ЦЕЛИ ИГРИ

Tango Strike	Екшън
Cleavage 3D	Екшън
Harvey Wallbanger	Екшън
Shrunken Heads	Екшън

Бонус

NFS Underground Daylight Tracks

ДИСК 2

Бонус ДЕМО

Need For Speed Undergorund 2	Колички

ПРОГРАМИ

3D Mark 2005	Benchmark
Nero Burning ROM 6.6.0.1	Програма за запис на дискове
WinRAR 3.41	Архиватор/Разархиватор

ГАЛЕРИЯ

Sid Meier's Pirates

АКТУАЛИЗАЦИИ

Nvidia ForceWare 61.82	Най-нови драйвери на Nvidia
Колекция от материали на читатели на списанието	